marzo 1999 · número 15

# The U Magazine

El hijo de Urich

Now! 450 ptas

## SIN CITY

Y OTRAS

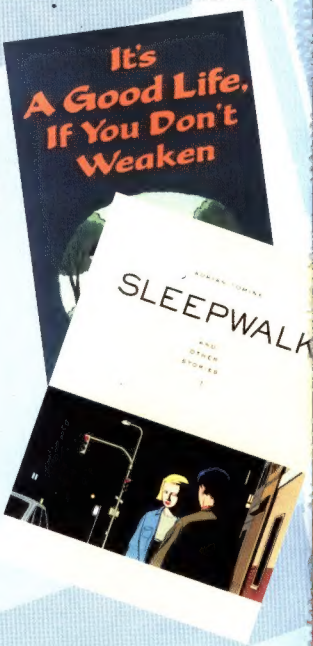
## HISTORIAS ESCALOFRIANTES

DE

## FRANK MILLER

# TEBEOS

© de la ilustración Seth




## Colección D&Q

"Sonámbulo" (Sleepwalk) inaugura la línea dedicada a esta editorial. Tomine figura entre los autores más prometedores del panorama actual.
Portada a color e interior de 32 páginas en blanco y negro.
325 pesetas.

## Colección TMCM

Uno de los títulos más refrescante del panorama independient americano, que conjuga diverso géneros de la parodia al realism más descarnado
Portada a color e interior d 32 páginas en blanco y negro 325 pesetas

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

LA FACTORIA
DE IDEAS

**U, EL HIJO DE URICH #15**
marzo 1999

**EDITA**
La Factoría de Ideas

**UN TRABAJO SUCIO EJECUTADO POR MARV Y DWIGHT**
Santiago García y David Muñoz **CON LAS CHICAS DEL BARRIO VIEJO** Luis Bustos, Eduardo García Sánchez, José María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras y Enrique Vela **Y ESOS COBARDES BASTARDOS** José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Enrique Bonet, Edén, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Antoni Guiral, Ray Mescallado, José Antonio Serrano y Yexus.

**DISEÑO Y MAQUETA**
Luis Bustos y Jose María Méndez/Workin' Paná

**PORTADA**
Dibujo de Frank Miller, diseño de Luis Bustos

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

**FOTOLITOS**
Autopublish

**IMPRESIÓN**
Graficinco

**DEPÓSITO LEGAL**
M. 8040-1999

**CONTACTOS**
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º - 5
28012 Madrid
urich@sendanet.es
santiago@interlink.es

La Factoría de Ideas
c/Ulises 91
28043 Madrid
dm@distrimagen.es
Tlf.: 91 388 98 98
Fax: 91 388 91 40

LA FACTORIA DE IDEAS

# sumario

4 **NEWS** Es un mundo duro, lleno de noticias, algunas buenas y otras malas

12 **EN BREVE** Como el tableteo de una ametralladora, escupimos noticias breves

16 **EL QUIOSCO DE MARZO Y ABRIL** Un soplo para los listillos que quieran saber qué va a salir estos meses

18 **EL PRIMO AMERICANO** El nombre lo dice todo

20 **EL CHIVATO: NICOLAS DE CRÉCY** Otra sección que habla demasiado

24 **LA INDUSTRIA HABLA: GLÉNAT** Con interrogatorio de tercer grado, si es necesario

28 **FRANK MILLER** Un tipo duro, violento y escandoloso. Un buen amigo nuestro. 30 ***El sacrificio heroico*** 33 ***Miller habla*** 42 ***Sin City: guía de visita*** 48 ***300: hombres muy hombres*** 50 ***Martha Washington: diario de una superviviente*** 52 ***Big Guy + Bad Boy: Miller inédito*** 54 ***Miller en España: bibliografía esencial***

56 **PORTAFOLIO: SERGIO BLEDA** Vampiros, saurios y sexo: bienvenidos al peligroso mundo de Sergio Bleda

64 **ARE YOU TALKIN' TO ME?** Porque si es conmigo con quien estás hablando...

65 **RESEÑAS** El destino de Mónica • La expiación • El misterio de las profundidades • Mr. Natural • No puedo dar más • El prolongado sueño del señor T. • Strangers In Paradise • El sueño del monstruo • Tango • Too Much Coffee Man

82 **TIRAS** Es el infierno, y no es real

# Megamultimedia cancela sus nuevos proyectos

Ediciones Megamultimedia ha confirmado la cancelación de la nueva línea de comic books a todo color de autores españoles, cuya aparición estaba prevista para marzo de este año. Según una parte de los implicados, aunque con distintos matices, las razones hay que buscarlas en la falta de acuerdo económico entre todas las partes. Una aseveración sorprendente si pensamos que la producción de las cinco colecciones anunciadas (*Mortualia*, *Six-Pack*, *Creatures*, *Resurrected* y *Valhalla*) ya estaba en marcha, y que, habitualmente, las condiciones económicas se establecen antes de empezar a escribir y dibujar una serie. Los cinco títulos, presentados como series abiertas, formaban parte del segundo paso de Megamultimedia en la industria de los comics, tras el lanzamiento, hace casi un año, de títulos como *Mala impresión* (una revista de humor), *Wet Comix* (historietas pronográficas) y *Ultimate Comics* (un pack compuesto por tres comic books y un CD-ROM).

A pesar del cierre, el material ya realizado de dos colecciones (*Mortualia*, de Grego y Loren Lorente, y *Six-Pack*, de El Torres y Subiri) ha sido, según asegura el Coordinador Editorial de Megamultimedia, El Torres, adquirido por la editorial *"para publicarlo en alguna de nuestras revistas, pero todavía no sabemos en qué título"*. Las dos colecciones producidas por Kokomos Studio, *Creatures* (de Xavi Marturet, Paco Díaz y Roger Bonet) y *Resurrected* (de Marturet, Rafa López y Roger Bonet), de las que ya existía material producido, tendrán que buscar otra editorial interesada en su publicación. Paco Díaz, que ha publicado comic books en editoriales norteamericanas como Acclaim y que ya fue el dibujante de la primera miniserie de *Creatures*, publicada por Dude, aduce que además de no haber llegado a un acuerdo económico con Megamultimedia, *"tampoco podíamos controlar el tema de los royalties ni la venta de los derechos de nuestras obras al extranjero"*. Según Díaz, *"Megamultimedia es una editorial poco rigurosa; de entrada, retrasaron la salida de nuestras series en varias ocasiones"*; sin embargo, Xavi Marturet, el guionista de *Creatures* y *Resurrected*, asegura que Kokomos Studio no va a verse afectado por este traspiés ya que, *"estamos buscando soluciones alternativas para publicar nuestro material, al tiempo que seguimos produciendo otras series, cuyo destino comunicaremos públicamente muy en breve"*.

El quinto título, *Valhalla*, se presentaba como una publicación de fantasía, coordinada por el escritor y guionista José Miguel Pallarés, autor de todos los guiones del comic book, ilustrados por Carlos José Arroyo Saavedra, Manuel García y Antonio Vázquez. *"Con estas historias"*, afirma Pallarés, *"queríamos demostrar que se pueden hacer comics de fantasía originales, que no sean pastiches de Conan"*. Pallarés, que ha publicado algunas historietas de fantasía heroica en publicaciones de Forum, retiró todos los guiones, previo acuerdo con sus dibujantes, *"porque todavía no teníamos contrato, y ya habíamos terminado parte del material del primer número"*. Las condiciones económicas para los autores de *Valhalla* eran, cuanto menos, leoninas: *"nos pagaban un total de 50.000,- ptas. por número a todos, más un royalty del 15% a partir de las ventas del primer ejemplar"*, según Pallarés. Por otro lado, algunas fuentes aseguran que Megamultimedia tenía previsto editar esta colección con el título de *La Espada Salvaje*, en una clara referencia a la revista de Planeta-DeAgostini *La Espada Salvaje de Conan*, hecho desmentido por la editorial. El propio Pallarés nos ha confirmado que la historieta dibujada por Arroyo Saavedra ya ha sido adquirida por Planeta-DeAgostini.

Por su parte, El Torres, portavoz de Megamultimedia cree *que "dentro de un tiempo podríamos replantearnos editar comic books de autores españoles, pero no será con estos autores"*. El Torres asegura que la idea de esta editorial malagueña era la de introducir en el mercado del quiosco productos de calidad a todo color capaces de competir con los comic books de origen norteamericano, en contra de lo que suele ocurrir con la producción habitual de autores españoles en este formato, que se edita en blanco y negro y parece casi relegada a las librerías especializadas. A pesar de que esta iniciativa no llegará a ver la luz, Megamultimedia seguirá editando sus tres productos de comics, que está distribuyendo de forma selectiva en quioscos de casi toda España.

Por otra parte, Cels Piñol, que tiene el proyecto de editar con Megamultimedia un CD-ROM de *Fanhunter* realizado por Iván Llamas, el webmaster de la página web de Fanhunter, no confirmará este hecho hasta recibir el contrato de edición. *"Nos miraremos el contrato con lupa"*, advierte Piñol, *"y si es legal, haremos el CD-ROM con ellos"*. Al mismo tiempo, y coincidiendo con todos estos hechos, Nacho Carmona, el responsable de la popular web Dreamers que había sido contratado por Megamultimedia en diciembre del año pasado, fue despedido por Miguel Pedregal, uno de sus gerentes, según Carmona *"por diferencias editoriales"*.

**Antoni Guiral**

# Nuevos editores para viejos títulos

## Las cabeceras de Camaleón encuentran acomodo

El cierre de Camaleón Ediciones, producido oficialmente en diciembre del año pasado, dejaba sin soporte editorial a diversas publicaciones para las que Camaleón funcionaba como empresa de producción y edición. Además de sus propios títulos (revistas de información como *Slumberland* o *Neko* y comic books), Camaleón Ediciones se ocupaba de la edición de publicaciones cuya cabecera es propiedad de autores o especialistas en cómic y otros medios, como *U, el hijo de Urich*, *Sword*, *rAu*, *Nosotros Somos Los Muertos*, *Terra Incógnita* o *Dolmen*; al mismo tiempo, la editorial creada en 1993 por Juan Carlos Gómez y Alex Samaranch tenía prevista la edición de la Línea Gigamesh, diversos títulos de comic book alternativo norteamericano contratados por Alejo Cuervo, gerente de la Librería Gigamesh.

Después de unos días de incertidumbre, parece que prácticamente todas estas publicaciones han encontrado una forma de seguir en el mercado, excepto *Sword* y *Terra incógnita*, cuyo futuro todavía no está claro. El caso de *U, el hijo de Urich*, ya es conocido desde el número anterior por sus lectores, ya que la editorial La Factoría de Ideas se hizo cargo rápidamente de su edición. La otra revista de información y crítica de comics, *Dolmen*, ya había encontrado una solución a su futuro antes de la decisión de cerrar Camaleón Ediciones. Desde hacía algunos meses, Camaleón y Vicente García, dueño de la cabecera, estaban renegociando el acuerdo al que habían llegado para la publicación de *Dolmen*, ya que la revista iba reduciendo ventas de forma lenta pero paulatina, lo que representaba una pérdida económica para Camaleón. Finalmente, Vicente García no aceptó la nueva propuesta, y decidió autoeditar *Dolmen* con el nombre de Ediciones Dolmen. En estos momentos, *Dolmen* continúa como revista mensual, al tiempo que prepara la publicación de varios números especiales de aparición aperiódica y, según señaló el propio Vicente García, contempla la posibilidad de

publicar colecciones de comic books de autores españoles.

En lo que respecta a *Nosotros Somos Los Muertos*, la revista dirigida por Max y Pere Joan, se da la circunstancia de que, tras el cierre de Camaleón, hubo tres editoriales interesadas en su publicación: La Factoría de Ideas, Ediciones Glénat y 6 Asociación. Tras sopesar detenidamente las opciones, Max y Pere Joan se han decidido por 6 Asociación, un sello editorial formado a partir de una asociación cultural. Jordi Samaranch, el portavoz de 6 Asociación, asegura que su interés por *NSLM* se debe *"sencillamente, a que los autores que publican en esta revista nos gustan, y creemos que es un tipo de producto muy especial que hay que promocionar"*. 6 Asociación está decidida tanto a publicar *NSLM* (cuyo número 6 habrá aparecido el pasado mes de febrero) y todos los productos de su línea, que incluyen libros de autores europeos, la colección de comic books *Medio Muerto* (cuyos dos primeros títulos ya publicados estaban firmados por Álex Fito y Laura) y la edición española de *Acme Novelty Library*, una exquisitez editorial creada por el norteamericano Chris Ware. Max, por su parte, asegura que el acuerdo con 6 Asociación *"es todavía mejor que el que teníamos con Camaleón Ediciones"*, aunque se muestra algo reservado ante la publicación de *Acme Novelty Library*, ya que el primer contrato con el autor se firmó cuando *NSLM* era editado por Camaleón Ediciones, pero espera que Chris Ware no ponga ningún problema ante esta nueva situación.

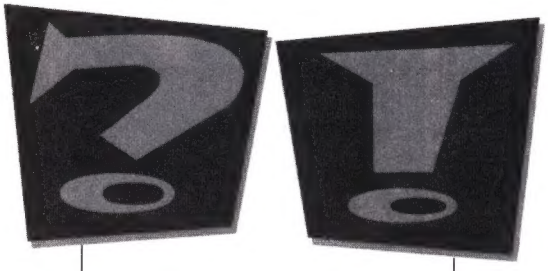
En cuanto a la Línea Gigamesh, Alejo Cuervo, gerente de la Librería Gigamesh que ha comprado los derechos para España de colecciones como *Wolf & Byrd*, de Batton Lash y *Castle Waiting*, de Linda Medley, asegura que editará con su propio sello editorial estas colecciones, aunque *"todavía no tengo fechas definitivas, ya que he de decidir formatos, tipo de papel y otras características técnicas, pero es muy probable que las edite en mayo, para el Saló del Còmic de Barcelona"*. Alejo Cuervo es editor de la revista de literatura de ciencia-ficción *Gigamesh*, y de *Stalker*, una publicación dedicada al cine de terror y fantasía. Por su parte, los miembros de *rAu*, formado por el equipo de Producciones Peligrosas (Jordi Borrás, Marcos Morán, Nacho Antolín, Artur Díaz y Marcos Prior), autores de series como *Oropel* y *Cool Tokio*, han decidido seguir con la autoedición de su revista. *"Vamos a imprimir 300 ejemplares numerados"*, afirma Nacho Antolín, *"así se confirmará lo que algunos van diciendo por ahí de nosotros, que somos unos pedantes y unos estetas"*. *rAu* empezó como fanzine publicado por sus propios autores, hasta que desde hace algunos números Camaleón Ediciones se encargaba de su producción y edición.

La única excepción que ha hecho Camaleón Ediciones con sus cabeceras es *Neko*, una revista de información sobre manga que sigue manteniendo un buen nivel de ventas. Con el propósito de no dejar morir una revista que funciona y mantener el trabajo a sus dos responsables, Camaleón la ha cedido a 6 Asociación, que a partir de ahora se encargará tanto de *Neko* como de los especiales y la colección Los libros de Neko.

**Antoni Guiral**

# Cambio en la dirección del Saló del Còmic de Barcelona

## Jordi Sánchez Navarro, Director del Saló Internacional del Còmic de Barcelona desde 1996, dimite de su cargo



El pasado mes de diciembre, Sánchez Navarro comunicó al Comité Ejecutivo del Saló su decisión, provocada, según confiesa el propio interesado *"por motivos profesionales y un cierto cansancio"*. A propuesta del propio Comité, ha sido designada como nueva Directora del Saló Pilar Gutiérrez, que desde el año 1992 es la responsable de la Secretaría Técnica del evento barcelonés. *"Tengo ganas de plantearme una nueva proyección profesional en el mundo académico, y la verdad es que estaba bastante saturado con el tema del Saló"*, asegura Sánchez Navarro, que en estos momentos está dando clases de Teoría de la Imagen y Semiótica en la Facultad de Ciencias de la Comunicación Blanquerna, perteneciente a la Universidad Ramón Llull. Sánchez Navarro está, además, preparando su tesis doctoral como licenciado en periodismo, que versa sobre la figura del director cinematográfico Tim Burton. Por su parte, Pilar Gutiérrez ha sido la mano derecha de todos los directores del Saló que han pasado por este certamen desde 1992, entre los que se cuentan Joan Navarro, Antoni Guiral, Marta Sierra, Carles Santamaría y el propio Jordi Sánchez. Durante estos años, Pilar Gutiérrez ha desarrollado en Ficomic, desde la Secretaría General, diversos trabajos relacionados con la organización del Saló, lo que le ha procurado una vasta experiencia y unos extraordinarios conocimientos sobre la profesión. Para asegurar la continuidad en la organización del próximo Saló, Pilar Gutiérrez asegura que *"Jordi Sánchez estará colaborando muy estrechamente conmigo en Ficomic hasta el próximo mes de mayo"*.

Antes de su incorporación a la dirección del Saló, Jordi Sánchez había colaborado como experto en comics en diversas revistas de estudio e información, así como en el diario *El País* como periodista especializado. Sánchez es, también, autor de varios libros de cine y de guiones de cortometrajes, entre los que se encuentra *Dr. Curry*, dirigido por David Alcalde.

El Comité Ejecutivo del Saló de Barcelona ha ratificado el nombramiento de Pilar Gutiérrez como directora de la próxima edición del Saló, que se celebrará entre los próximos 6 al 9 de mayo, seguramente en el mismo escenario de estos últimos años: la Estació de França de Barcelona.

**Antoni Guiral**

# Mauro Entrialgo debuta como director de cine con la película Gente Pez

**La variedad de campos creativos en los que se desenvuelve Mauro Entrialgo permite calificarlo, según gustos, como personalidad polifacética, culo de mal asiento u hombre del renacimiento. A su ya consabida actividad dentro de música, teatro, historieta, ilustración, pintura y aledaños se une la cinematográfica. *Gente Pez*, proyecto en el cual Mauro y Jorge Iglesias llevan dos años trabajando, supone su debut en el mundo del celuloide.**

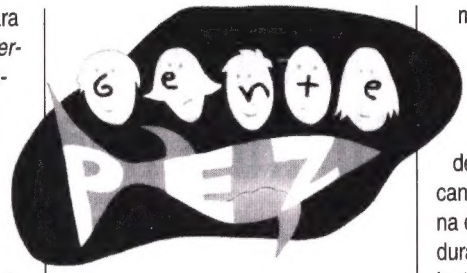
A última hora el inicio del rodaje, previsto inicialmente para febrero, ha sufrido un retraso que todavía no permite concretar sus fechas, pendientes de confirmación por parte de la productora. Entre el elenco de actores que forman parte del proyecto cabe destacar la presencia segura de Fele Martínez (*Tesis*, *Los amantes del Círculo Polar*), Natalia Berbeque (*Un buen novio*), Fernando Ramallo (*La buena vida*), Ion Gabella (integrante de Sobradún, la compañía teatral que representa las obras coescritas por Mauro y Eloi Beato), David Tonreiro (también procedente del mundo del teatro) y Luke (un debutante extranjero que los directo-

res han incorporado al proyecto para que, en palabras de Mauro, "*se interprete a sí mismo como guiri*"). También se cuenta, aunque aún no es completamente seguro, con Manuel Manquiña (*Airbag*, *Atilano presidente*) para un papel secundario y con *cameos* de amigos de los directores y gente no demasiado conocida, como es el caso del colaborador de *U* Antonio Trashorras, para que el juego de reconocer la aparición de rostros muy famosos no distraiga al público de lo que ocurre en pantalla. En lo tocante a la banda sonora, junto a temas de bandas del panorama nacional como Patrullero Mancuso o Dr. Explosión, sus directores cuentan con música incidental compuesta por Ibon Errazkin.

El argumento de la película se desarrolla en un ambiente juvenil de cultura pop similar al utilizado por Mauro en sus historietas. Con él se quiere mostrar la vida de seis jóvenes que se independizan por primera vez, algunos de ellos utilizando el dinero paterno, y comparten piso en cualquier ciudad española. "*Para no crear una sensación de costumbrismo localista que desvirtúe esta premisa se ha procurado eliminar toda referencia directa a Madrid, lugar de filmación. También hemos adoptado un tono de comedia desenfadada y desmitificadora alejado del enfoque de películas como* Historias del Kronen, Mensaka *o* Sarki Carmín, *esta última en proceso de rodaje, que se mueven en ambientes similares al de la nuestra pero reflejan su cara más trágica*". En cuanto a cómo terminaron Mauro Entrialgo y Jorge Iglesias tras la cámara, el primero de ellos nos confiesa que una vez estuvo escrito el guión pensaron buscar un director que lo llevara a la pantalla. Sin embargo, tenían tan claro la forma de dirigirla, los detalles de dirección artística y la estrategia de promoción que decidieron buscar financiación para dirigirla ellos mismos.

**ESTAMOS PEZ CON EL TEATRO**

El proyecto *Gente Pez* no se agota en la película. En torno a ella se han ideado una serie de productos y actos paralelos con entidad propia, alejados del concepto habitual de mercadotecnia, realizados por gente afín a Mauro Entrialgo y Jorge Iglesias. El primero en darse ha conocer al público ha sido una revista virtual de humor (www.gentepez.com), a disposición de los usuarios de Internet desde septiembre de 1998, que el 21 de enero de 1999 ya había alcanzado 20.858 visitas. También está previsto que aparezcan un comic book firmado por varios autores y un libro, a cargo de Alex Zinéfilo y Claudia Larraguíbel; que tenga lugar una exposición itinerante con obras de diversos grupos, entre ellos El Perro (que ejercerá funciones de comisario) y que se celebren en distintas ciudades fiestas multimedia de presentación, de las cuales ya han tenido lugar dos (Gijón y San Sebastián), con actuaciones de grupos y DJs. Las fechas para todo ello se han coordinado con las previsiones de rodaje con el fin de obtener en los medios de comunicación una repercusión mayor de la que la noticia de su inicio tendría por sí misma. Sin relación con *Gente Pez*, a pesar de su título, cabe destacar la aparición en fechas cercanas al Saló del Còmic de Barcelona de *Estamos Pez*, primer larga duración de Esteban Light. Un adelanto del CD, publicado por Toxic Records, serán los dos temas incluidos en un EP que acompañará al número 5 del fanzine *Yo-Yo*.



Dentro de la actividad frenética a la que se hacía referencia en el encabezamiento de esta noticia no podemos dejar de lado el trabajo de Mauro Entrialgo como autor teatral. Tras el éxito cosechado por *Herminio y Miguelito* y *30 Millones de gilipollas*, el pasado mes de octubre se estrenó en Vitoria *¡No hay huevos!*, obra coescrita con Eloi Beato como las dos anteriores. El montaje, que cuenta con la infraestructura más consistente que proporciona la agencia Producciones Vértigo de Bilbao, persigue el mismo objetivo que los dos anteriores: "*Llevar al teatro a gente que nunca va, atraerla con historias actuales y populares pero no populacheras*". Las representaciones, a cargo de la compañía Sobradún, mantienen un espíritu próximo al de una banda de rock and roll, con bolos de tres o cuatro días en ciudades pequeñas y permanencia más prolongada, en torno a un mes, en las más grandes. Hasta la fecha de redacción de estas líneas, la obra ha llenado las salas de Vitoria, donde ha repetido cartel, Miranda de Duero, Santurce, Huesca y Pamplona. Por otra parte, La Factoría de Ideas tiene previsto publicar en el transcurso de este año sendos libros de bolsillo titulados *Herminio y Miguelito* y *30 Millones de gilipollas*. En ambos, los libretos originales de las obras se verán acompañados de material gráfico relacionado con las mismas, como programas de mano, carteles promocionales y bocetos de escenografía, firmados por, no podría ser de otra forma, Mauro.

**Eduardo García Sánchez**

# Expocómic 99, II Salón del Cómic de Madrid, se adelanta a finales de mayo

Aunque estaba previsto que el segundo Salón del Cómic de Madrid tuviera lugar en noviembre de 1999, los acuerdos alcanzados por Feria del Cómic de Madrid con la Comunidad Autónoma de Madrid han llevado a adelantar la fecha del mismo, que se celebrará entre los días 20 al 23 de mayo y contará con financiación al más alto nivel. El apoyo institucional conseguido por Paul de Munk, quien se mantiene al frente de la organización, no sólo asegura la infraestructura más adecuada que ofrece el céntrico Palacio de Deportes de la Comunidad, sino que se traducirá en una labor más efectiva de promoción. Si la respuesta del público en esta segunda edición es positiva, no sólo se mantendría el mes de mayo para ediciones futuras, sino que se facilitaría la firma de un convenio con la Comunidad Autónoma que aseguraría la continuidad del Salón los próximos años.

En esta ocasión se ampliará el espectro del Salón para abarcar otras propuestas de ocio aledañas a los tebeos, por lo que en el cartel de esta edición, obra de Cels Piñol y Eduardo Alpuente, figurará como nombre *Expocómic 99:IIº Salón de Cómic, Videojuegos y Ciencia Ficción de Madrid*. Con el fin de facilitar los recorridos de los visitantes según preferencias y la actividad de las empresas que contraten expositores, se ha planeado una delimitación de espacios homogéneos para cada apartado: tebeos, ciencia ficción (que acogerá el Salón de *Star Wars*, cuya edición de 1998 obtuvo un notable éxito de público), rol y estrategia (con área reservada en exclusiva para el desarrollo de partidas y exhibiciones) y videojuegos. En lo tocante a la historieta, la organización está negociando que la presencia de editoriales se limite a tareas de promoción de productos y presentación de novedades y que prescindan de realizar ventas a cambio de contar con espacios base gratuitos. Sin embargo, este extremo aún estaba por confirmar. Por lo que respecta al calendario

de actividades, el capítulo mejor perfilado en cuanto a organización es el de exposiciones, que en esta ocasión contarán con más medios y estarán ambientadas. Aunque se barajan seis, en el momento de cerrar los contenidos de este número de *U, el hijo de Urich* Paul de Munk sólo daba como seguras tres de ellas: una en torno al universo de *La Guerra de las Galaxias*, ubicada en el interior de una recreación de la taberna de Mos Eisley que incluiría una banda de músicos y actores caracterizados para la ocasión; otra organizada por la Fox sobre *Los Simpson* en espacios que reproducirán la central nuclear de Springfield, y una tercera que recorrerá la obra del malogrado Manuel Vázquez. Se está negociando traer a Madrid la muestra sobre *Mortadelo y Filemón* comisariada por Felipe Hernández Cava que ha podido visitarse en Barcelona los primeros meses de este año y se ha propuesto a Juan D'Ors que organice otra que conmemore el setenta aniversario de Tintín. Para finalizar, la asociación *otaku* Tomodachi ha ofrecido una exhibición itinerante sobre Astro Boy que al parecer está planificando. También se ha tentado a la Consejería de Cultura de la Comunidad Autónoma de Madrid, tanto para organizar otra exposición en las instalaciones del Metro como para conseguir una sala teatral que acoja las representaciones de una obra escrita por Neil Gaiman. En cuanto a los premios, la cercanía con la edición anterior ha hecho aconsejable variar las categorías del palmarés, aunque se mantendrá aquélla que homenajea la trayectoria de un autor decano. El certamen de historieta para jóvenes se asimilará al del Instituto de la Juventud, que a partir del próximo noviembre será organizado en colaboración con Feria del Cómic de Madrid. Además del correspondiente catálogo del Salón, está prevista la edición de un periódico gratuito durante los días que se celebre el mismo. En cuanto al capítulo de invitados, aún no se ha hecho público un listado de nombres, aunque la dirección de Expocómic promete sorpresas.

**Eduardo García Sánchez**

# Angulema, un salón para la envidia

Entre los pasados 28 al 31 de enero tuvo lugar la cita anual del Salón de la Historieta de Angulema (Francia), que este año ha llegado a su vigesimosexta edición. Patrocinado, básicamente, por el capital privado procedente de la cadena de almacenes E. Leclerc y la entidad bancaria Caisse d'Epargne, Angulema estrenó nuevo director, Jean-Marc Thévenet, periodista especializado y director literario, y disfrutó de la presidencia de François Boucq, ganador del Gran Premio en 1998. Más de 500 autores, básicamente franceses y belgas, con una nutrida representación de guionistas y dibujantes de Corea del Sur, y cerca de 200.000 visitantes son las espectaculares cifras de un evento que acumula, bajo tres gigantescas carpas, un total de 121 expositores, entre editoriales, librerías, fanzines y agencias de representación de derechos.

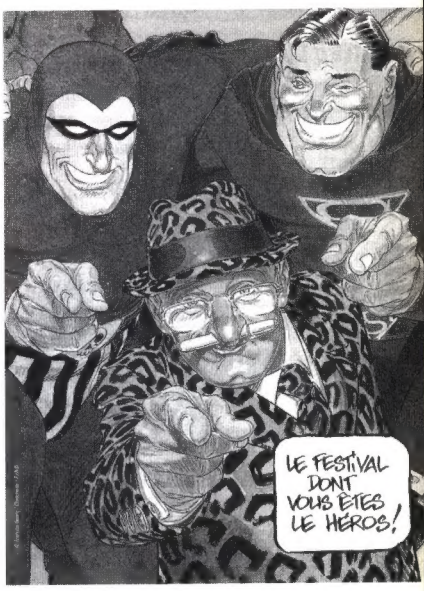
Angulema es el termómetro perfecto para medir la salud de la industria de la historieta en el área franco-belga que, a juzgar por las cifras, es casi perfecta: En 1998 se publicaron 799 nuevas ediciones; la facturación de las editoriales más importantes sobrepasó los 150 millones de francos (más de 3.000 millones de pesetas); 16 álbumes vendieron más de 100.000 ejemplares (entre ellos, las últimas entregas de *Largo Winch*, *Lucky Luke*, *Spirou y Fantasio* o *La búsqueda del pájaro del tiempo*, además del último Bilal, *El sueño del monstruo*); la presencia de las editoriales independientes creció en volumen y calidad, y, además de confirmarse la buena salud de las pocas revistas que quedan (*Fluide Glacial*, *Spirou*, *Bo Doï* y *L'Echo des Savanes*, entre otras) y el interés de varios periódicos de difusión nacional por prepublicar historietas (*Liberation*, *France-Soir*), dos nuevas publicaciones han visto la luz: *Tchô* (Glénat) y *Le magazine de Corinne et Jeannot* (Éditions Tabary).

El jolgorio en las carpas era constante durante los cuatro días. Editoriales como Glénat/Vents d'Ouest, Dargaud/Lombard, Casterman, Humanoides, Soleil o Delcourt montaron unos estrepitosos montajes en los que destacaba la constante presencia de autores firmando y dedicando álbumes. Como viene siendo habitual, se echó en falta a Dupuis, la editorial franco-belga más importante del momento, que sigue reticente a mostrarse en Angulema.

Pero, este año, las independientes, como L'Association, Amok, Cornelius o Vertige Graphic han tenido un papel importante en la fiesta de la historieta franco-belga, demostrando su buen estado de forma. Todo ello, sin olvidar el creciente interés del público francés por el manga o el comic book americano, que este año contó con casetas de Marvel Francia y Semic (que publica, básicamente, el material de Image). Por supuesto, muchas fueron las novedades presentadas en Angulema, pero, a la hora de destacar alguna, nos quedamos con álbumes como: *Varlot Soldat*, una historia bélica firmada por Daninckx y Tardi, de la que L'Association ha hecho una tirada de 30.000 ejemplares; *Lapinot: Vacances de Printemps*, de Frank LeGall y el cada vez más popular Lewis Trondheim (Dargaud); *Jerome Moucherot: Le péril pied-de-poule*, nueva entrega del personaje creado por François Boucq (Casterman); *Insolite*, un álbum recopilatorio de Loustal (Seuil); *Panna Maria*, una nueva colaboración entre Charyn y Muñoz (Casterman); *Fables de Bosnie*, del autor yugoslavo Tomaz Launc (Glénat); *Mister Nostalgia*, de Robert Crumb (Cornelius), y *Ghost World*, firmado por el *indie* Daniel Clowes (Vertige Graphic).

Cuatro días dan tiempo para pasear por las múltiples exposiciones dispersas por Angulema, que este año han llegado a la histórica cifra de 35. A destacar, por encima de todas, la dedicada a Boucq, que, de alguna manera, ha recuperado el viejo espíritu de gran muestra ambiental que siempre ha caracterizado las exposiciones de esta ciudad francesa. Otras muestras de interés fueron las dedicadas a Jodorowsky, Greg, Cosey, Macherot, el ilustrador Glen Baxter, los nuevos valores de la historieta francófona, el cómic belga y la dedicada a la famosa ley del 16 de julio de 1949, cuyas estrictas normas no permitieron, en su momento, la publicación de series como *Buck Danny* o *Lucky Luke* en Francia, o facilitaron el cierre temporal de revistas como *Hara Kiri*. Indispensable era la visita al Centre National de la Bande Desinée, un moderno edificio consagrado a la historieta, con diversas exposiciones, un museo de originales y una magnífica librería.

La fiesta de Angulema finaliza con la entrega de premios, que este año tampoco han defraudado las más exigentes espectativas. El Gran Premio fue para el norteamericano Robert Crumb (tercer autor no francófono, tras Will Eisner y Hugo Pratt, que gana este premio), mientras que Albert Uderzo, posiblemente porque alguien se apercibió de que nunca había ganado un premio en Angulema, fue laureado con un extraño Gran Premio del Milenio, a título honorífico. La cuarta entrega de las desventuras de *Mr. Jean*, de los siempre sorprendentes Dupuy y Berberian, ganó el premio al mejor álbum del año; *Cages*, de Dave McKean, se alzó con el dedicado al álbum extranjero; el guionista argentino Carlos Trillo fue el ganador del premio al



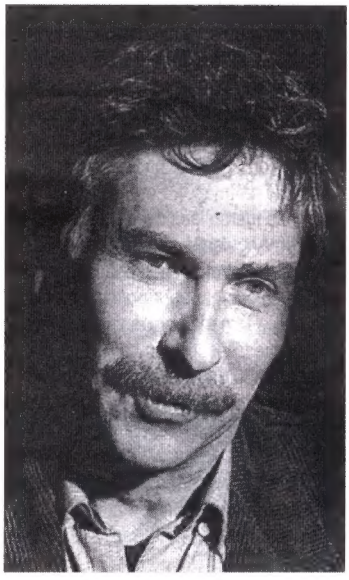

mejor guión por su obra *La grande amaque*, dibujada por Mandrafina; el joven Chabouté empezó a consagrarse con el Coup de Coeur, un premio pensado para aquellos que no han publicado más de dos libros de comics; el mejor álbum de humor fue para *Agrippine et l'ancêtre*, de Claire Bretecher, mientras que la quinta entrega de *La búsqueda del pájaro del tiempo* (de Le Tendre, Loisel y Lidwine) se llevó el concedido por un jurado compuesto por niños, y *Azrayen*, de Lax y Giroud, el de la crítica.

En definitiva, cuatro días para disfrutar, en toda su extensión, de un medio reconocido y respetado en nuestro vecino país. Un salón para la envidia.

**Antoni Guiral**

# Murió Jean-Claude Forest, padre de Barbarella

El aciago 1998 se despedía con la noticia del fallecimiento, el 29 de diciembre, de Jean-Claude Forest, autor francés que será recordado siempre como el creador de Barbarella (si bien la que él escribió y dibujó poco tiene que ver con la imagen popular que del personaje ha quedado, gracias al muy discutible film de Roger Vadim). Nacido en 1930, se inció en el negocio de la BD adaptando nada menos que a Stevenson (*La Flèche Noire*, 1949). Durante la siguiente década realizó ilustraciones en revistas de cierto prestigio, así como cubiertas para distintas colecciones de libros de bolsillo y una docena de historietas para *Jeunesse Joyeuse, Vaillant* y *Pschitt*. Será en 1961 cuando aparezcan, en la revista *V. Magazine*, las primeras planchas de las aventuras de Barbarella (que Losfeld, el padrino de la nueva BD en los dorados años 60 galos, publicará en un lujoso álbum en 1964), personaje que dará nombre a su autor y creará, de una u otra forma, las bases para el desarrollo de una historieta adulta en el país vecino (y, por afortunada inercia, en el resto de los papeles occidentales. Será, eso sí, un desarrollo lento que aún hoy no ha acabado de cuajar). Antes de que termine la década, aún colaborará en *France-Soir* y escribirá para Paul Gillon los primeros guiones de *Los Náufragos del*



*Tiempo*, serie que aquí conocimos gracias a Nueva Frontera y que nos lleva a los años 70, una década fructífera en la carrera de Forest que se abre con la creación de Hypocrite, otra joven heroína en la línea de Barbarella que pasará de *France-Soir* a *Pilote*, y con una poética adaptación de *La Isla Misteriosa* en las páginas de *Pif-Gadget* (*Mystérieuse matin, midi et soir*). En *(A Suivre)*, cabecera legendaria, colaborará con Tardi (*Ici même*, que aquí publicaría Laertes en 1981) y con el ya por entonces espléndido Cabanes (*Roman de Renard*, una deliciosa adaptación de un clásico francés de la que algo se vio por aquí en las revistas de Nueva Frontera) Los 80 se abren, otra vez en *(A Suivre)*, con la que seguramente es su obra más redonda, a decir de los que saben: *La Jonque fantôme vue de l'orchestre*, a la que seguirá al poco otro título memorable, *Enfant c'est l'hydragon qui passe*. Su estilo denso y poético, su humor absurdo (heredero a partes iguales del siempre moderno Carroll y del surrealismo, tan francés, pero también de Alfred Jarry y del maestro Topor), su trazo rotundo, a menudo estimulante, su onirismo militante (que lo hermana, de alguna manera, con su compatriota Fred, otro grandísimo de la BD del que apenas se ha visto aquí nada), recibieron adecuada recompensa cuando en 1983 se le concedió el premio Alfred al conjunto de su carrera, en el Salón de Angulema.

Autor, pues, de una abundante obra, guionista excepcional y dibujante personalísimo (sus ilustraciones tienen una fuerza y una sólida elegancia que no se enmascaran en manierismos ni trucos de diseñador), Forest continuó trabajando hasta sus últimos años. De hecho, aún publicó nuevas aventuras de su emblemática Barbarella en 1995. En España apenas se conoce su obra, sin embargo. Los cuatro primeros libros de *Los náufragos del tiempo* se publicaron, sí, en su momento, así como sus colaboraciones con Tardi y Cabanes, pero no parece que llegaran a encajar. Hay que reconocer, en defensa del lector español, que si de algo puede acusarse a Forest es, sin duda, de *francés*. Su obra, incluso sus títulos más afortunados, es compleja e intelectual, densa, no ofrece concesiones. Y, como en tantos otros artistas galos, o gusta o provoca rechazo, no hay término medio. Su trascendencia en el medio, no obstante, la belleza visionaria de sus mejores páginas, deberían asegurarle, al menos, nuestra curiosidad. No es algo que pueda decirse de muchos otros.

**francisco naranjo**

ELLA HA VUELTO...
Jinetes
Y SUS AMIGOS TAMBIÉN
EL NÚMERO 7 A LA VENTA EN MARZO DE 1999
LA FACTORIA
DE IDEAS
DISTRI
AGEN

# en breve

**Antoni Guiral, José Antonio Serrano y José María Méndez**

## ¡POR FIN TOP COW!

Después de unos meses de incertidumbre, los comic books de Top Cow Productions ya tienen editor en España. Mejor dicho, distribuidor, ya que ha sido la editorial argentina Ivrea, que publica los títulos de la empresa de Marc Silvestri en su país desde hace un año, la que ha conseguido el contrato para vender títulos como *Witchblade* o *The Darkness* en España. Ivrea anuncia la distribución de esta línea editorial en España para mediados de este año; al mismo tiempo, otras publicaciones de textos e historietas de autores argentinos editadas por Ivrea llegarán a nuestros quioscos y librerías.

## 40 AÑOS CON MORTADELO Y FILEMÓN

El pasado 14 de enero tuvo lugar en la sede del Círculo de Lectores de Barcelona, en el Edificio Bertelsmann, la inauguración de la exposición *Mortadelo y Filemón, 40 años en acción*. La muestra, preparada por el crítico y guionista Felipe Hernández Cava, estaba compuesta por 40 originales (uno por año) y 14 paneles con textos informativos que diseccionaban las principales características de estos personajes creados por Francisco Ibáñez. Lamentablemente, la muestra sólo estuvo abierta hasta el 31 de enero, aunque se le supone una gira por toda España. Mortadelo y Filemón nacieron en 1958 en las páginas de *Pulgarcito*, en una serie entonces titulada como *Mortadelo y Filemón, Agencia de información*. En estos cuarenta años, Ibáñez ha sabido mantener el interés de la serie para un nutrido grupo de fieles que, como puede observarse en las colas que se forman en cada Saló de Barcelona en el que firma ejemplares, sigue siendo muy activo. El Círculo de Lectores tiene en su catálogo a Mortadelo y Filemón desde 1970, lo que explica su interés por los personajes y la organización de esta muestra antológica.

## HUMOR COMPROMETIDO

Naúfragos sin fronteras, una nueva editorial liderada por el historietista Alfonso López, prepara la edición de *Angelitos negros*, revista trimestral de humor cuyo primer número está previsto para este mes de marzo. La publicación, de 32 páginas en blanco y negro, será distribuida en librerías especializadas y algunos quioscos, y cuenta entre sus colaboradores con autores, humoristas y escritores de estilos y grafismos tan diversos como Max, Miguelanxo Prado, Tha, Joan Tharrats, Alfonso López, Joan Aliu, Azagra, Ermengol, Pablo Velarde, María Colino, Sempere, José Miguel Álvarez, Xavi Roca, Pepe Gálvez, Juanjo Sarto y Carles Flavià, así como con un nutrido elenco de humoristas centro y sudamericanos, como Rius, Helguera, El Fisgón, Fontanarrosa o Lauger. Según Alfonso López, director de *Angelitos negros* y profesional de dilatada experiencia (*Cul de Sac*, *El Jueves*, *Más Madera!*, *Color café*), *"queremos hacer una revista que demuestre que el humor puede ser más comprometido y adulto de lo que es ahora mismo en la prensa especializada"*. La revista, que incluye historietas, chistes y artículos, presenta en cada número un tema de cubierta y un tema central. El primer número está dedicado a la problemática de la zona mejicana de Chiapas y contiene, entre otros textos, un glosario titulado *Chiapas de la A a la Z*, realizado por autores mejicanos y españoles. El suplemento central del número 1, presentado como un encarte para niños con el nombre genérico de *Clásicos Ilustrados*, se titula "La Bolsa explicada a los niños" y, según López, *"son unas páginas que llamamos didácticocínicas"*. *Angelitos negros* abordará temas de actualidad y cotidianos desde una perspectiva progresista; *"todos los que colaboramos somos progresistas de izquierdas en el sentido menos sectario del término"*, afirma Alfonso López. De hecho, el director de la revista asegura que ésta será una publicación muy parecida a *"una revista de opinión, sólo que en clave de humor y con dibujos"*. La incorporación de autores centro y sudamericanos será una constante de *Angelitos negros*, en cuyos próximos números se tratarán temas relacionados con la ecología, la diversidad racial y la vida cotidiana.

## EL EDIFICIO DE NORMA EDITORIAL

El pasado 20 de enero y, como suele decirse, "en olor de multitudes", tuvo lugar la presentación oficial de la nueva sede de Norma Editorial, un edificio de cuatro plantas situado en el barcelonés y cada vez más efervescente barrio del Poble Nou. A la presentación acudió un buen número de profesionales que, en algún momento de su historia, estuvieron o siguen ligados a Norma Editorial, así como una nutrida representación de prensa y el mismísimo alcalde de Barcelona, Joan Clos. El edificio, que alberga las oficinas de redacción, derechos internacionales, administración y almacén, dispone de un total de 4.800 $m_2$ en sus cuatro pisos, así como un parking de más de 40 plazas. La fachada, de 16x16 metros, ha sido diseñada por el artista valenciano Daniel Torres, ligado a Norma Editorial casi desde sus inicios en 1981, y ofrece un aspecto

multicolor en el que destacan figuras de anónimos personajes dibujando, trabajando en el almacén o, sencillamente paseando. En sus casi veinte años de historia, ésta es la primera vez que Norma Editorial auna en un mismo edificio todas sus dependencias, a excepción de una nave industrial con el fondo editorial de la empresa, situado en una población cercana a Barcelona. En el dossier de prensa entregado durante la presentación, Norma Editorial afirma que se encuentra en un buen momento económico, y asegura que en 1998 publicó un total de 211 títulos nuevos y 20 de reedición, con una tirada total que supera la cantidad de 1.300.000 ejemplares. Además de las ediciones para España y la representación de derechos internacionales, Norma Editorial realiza trabajos de producción y coimpresión con varios países, y anuncia para 1999 una colección de libros de narrativa, Colección Brainstorming, y la producción de una serie de dibujos animados para la televisión.

## ALBERTO PERIS (1928-1998)

El 31 de diciembre de 1998 falleció en la localidad valenciana de Loriquilla Alberto Peris, un dibujante que trabajó como historietista en los años cuarenta y cincuenta, creador de la serie *Cantinflas y Cateto*. Peris, valenciano de nacimiento, ocupó la mayor parte de su actividad profesional trabajando como artista fallero, pintor y publicista. Sus historietas se publicaron en revistas como *Cubilete*, *El Temerario*, *Jaimito* y *S.O.S.*

## MONSTRUOS DE CÓMIC

La Editorial Martínez Roca, especializada en literatura de ciencia-ficción y terror y editora de juegos de rol y de las cartas de Magic, tiene prevista la edición para el mes de marzo del libro *Cómo dibujar monstruos*, segundo de una pequeña línea editorial iniciada el año pasado con *Cómo dibujar manga*. Este nuevo libro, que como el anterior está realizado por Estudio Phoenix, incluirá, además de las consabidas lecciones pedagógicas para dibujar monstruos, ilustraciones de dibujantes como Albert Xiqués, Juan Román Cano, Manel Fontdevila, Albert Monteys, Marcos Martín, Enric Rebollo, Jesús Yugo y Rafa Fonteriz. El bloque central está ilustrado por Sergio Sandoval (*Tannhaüser*), ayudado por Joan Baranguer y Roger Ibáñez, mientras que las tres historietas cortas inéditas del libro estarán escritas y dibujadas por David Ramírez, Juan Román Cano y Núria Peris.

## PULGARCITO EN EL MUSEU

El *Museu del Còmic i la Il·lustració* es una asociación cultural sin ánimo de lucro dedicada a la divulgación de la historia del cómic español, cuya principal actividad es mantener una sala (ubicada en la c/ Santa Carolina, 25 de Barcelona) donde se expone de forma permanente una amplia muestra de comics publicados en España centrada especialmente en el período 1915-1966, formada íntegramente por ediciones originales. Dicha muestra se complementa además con una exposición dedicada a un autor o tema concreto que se va variando periódicamente; los autores Jordi Buxadé y Ramón Sabatés han sido homenajeados durante el pasado año, y desde el pasado diciembre hasta el 5 de marzo se dedica una exposición monográfica a *Pulgarcito*, la ya clásica revista editada por Bruguera entre 1921 y 1981.
En esta muestra se nos presenta una breve historia de la editorial Bruguera a modo de introducción para pasar inmediatamente a centrarse en la revista *Pulgarcito* propiamente dicha mediante una detallada cronología de la misma, una muestra de ejemplares de la revista en diferentes épocas y diversas curiosidades relacionadas con la revista, como información de las tiradas y precios de publicidad de *Pulgarcito* en los años 60 o el texto íntegro de la ley que explicitaba los temas a censurar en los comics y publicaciones infantiles, ilustrado por varias muestras de viñetas antes y después de ser censuradas. Para completar la muestra, se dedica una amplia sección a los autores más destacados de la revista, mediante fichas breves acompañadas de una muestra de la obra de cada uno de ellos, una amplia colección de entrevistas rescatadas de publicaciones diversas y una pequeña muestra de dibujos dedicados y originales de varios autores de la revista, entre los que llaman la atención tres páginas de un primerizo Ibáñez y una historieta de Martz Schmidt. Se trata una exposición extensamente documentada, que satisface sobradamente al más exigente aficionado a esta revista ya clásica del comic español.
El Museu del Còmic i la Il·lustració posee un *web site* en http://personal.redestb.es/museucomic en el que se puede obtener información actualizada sobre las actividades que realizan y sobre la propia asociación.

## CÒMIC NOSTRUM: LA HISTORIETA SE MUEVE EN BALEARES

*Còmic Nostrum* es el nombre con el que se ha venido a denominar conjuntamente a tres proyectos organizados por la *Associació d'Amics i Víctimes del Còmic* (Asociación de Amigos y Víctimas del Cómic, AAVC) con las que se intentará atraer la atención de aficionados al cómic y público general

de Palma de Mallorca durante abril y mayo.
*Còmic, 3 Mirades*, es una exposición conjunta de Francisco Ibáñez, Miguelanxo Prado y Paco Díaz en la que se pretende ofrecer a los asistentes una muestra de tres maneras diferentes de enfocar el cómic. El diseño artístico de la exposición y el catálogo de la misma (que constará de 40 páginas a color) será realizado por Pere Joan. La exposición se podrá visitar del 22 de abril al 22 de mayo en el Casal Balaguer de l'Ajuntament de Palma.
El *Primer ciclo sobre guión* intentará mostrar cómo se desarrolla una historieta, centrándose en el proceso de desarrollo del guión, mediante una serie de diez conferencias. El ciclo se dividirá en tres conferencias teóricas, realizadas por Jesús Cuadrado, Florentino Flores y un tercer ponente por confirmar, y siete más "prácticas" en las que diferentes autores o equipos creativos explicarán cómo desarrollan el guión en su caso particular; esta segunda tanda de ponencias estará realizada por: Max, Fernando de Felipe, Abulí/Bernet, Miguelanxo Prado, Pere Joan, Xavier Marturet/Paco Díaz y Tharrats/Rafael Vaquer. Las conferencias se realizarán los días 28 de abril, 13, 20 y 27 de mayo y 3 de junio, a razón de dos conferencias por día, en el centre de Cultura de Sa Nostra de Palma. También se editará un libro, en catalán, que recogerá los contenidos del ciclo.
La exposición *Retrospectiva: Rafael Vaquer* mostrará una recorrido por la obra del autor mallorquín conocido principalmente por sus colaboraciones en *El Jueves*. El propio Vaquer colabora en el diseño de la muestra, que se podrá visitar del 22 de abril al 22 de mayo en el centre de Cultura de Sa Nostra de Palma. Tanto esta exposición como el ciclo sobre guión estan patrocidados por el Consell de Mallorca y la Caixa de Balears, Sa Nostra.
Estos son los más recientes logros, que no los primeros, de una asociación que lleva desde finales de 1996 promoviendo el cómic en Palma, con el respaldo de la librería Norma Comics Palma y el apoyo público de autores que residen en la isla como Pere Joan, Rafael Vaquer, Àlex Fito, Tomeu Seguí, Mique Beltrán, Paco Díaz y Max.

En el haber de la AAVC se cuenta la organización de un taller de cómic anual, una serie de cuatro charlas sobre ilustración realizadas por profesionales del medio en 1997 y cuatro exposiciones: *Literacòmic* y *Còmic Jove*, dos muestras de jóvenes autores locales; *Còmic en portada*, formada por unas 60 portadas de discos realizadas por dibujantes de cómic españoles y extranjeros; y *Mondo Lirondo*, realizada coincidiendo con la aparición del último número de la serie publicada por Camaleón Ediciones. La realización de presentaciones de comics de autores de la isla, acompañadas de una muestra de originales de la obra en cuestión, es otra actividad que ya les ha llevado a presentar en Palma *Creatures* con el dibujante Paco Díaz, *El prolongado sueño del señor T* de Max, y *Raspa Kids Club* (colección *Medio Muerto*) de Àlex Fito. Una interesante iniciativa llevada a cabo por la asociación es la realización de comunicados de prensa de las actividades que organiza, que se envían a todos los medios de comunicación de la isla y que hasta la fecha ha dado excelentes resultados, habiendo conseguido difusión de los actos en prensa, radio y TV locales.
Otra tarea que lleva a cabo la AAVC es la edición de *L'univers del Còmic*, una publicación gratuita que reproduce historietas breves de autores de la isla y de la que ya ha aparecido un primer número. A partir del próximo número (que contendrá la historieta de Guillermo March que ganó el concurso del pasado salón del manga) parece confirmado el apoyo de diversas instituciones, lo que permitirá pagar a los autores de las obras que se publiquen y aumentar la tirada, que para el número dos constará de 3.000 ejemplares a repartir en las bibliotecas de la isla y las librerías Norma Palma y Norma Barcelona

## ESPAÑOLES EN MARVEL

Dentro de su constante mecánica de expansión y regurgitación, parece ser que el rincón mutante del universo Marvel engendrará toda una nueva linea tras un próximo macroevento, aún por desvelar. Marvel Tech es el nombre provisional al que responde, y si la mencionamos aquí es por la curiosidad de que, en los sólo tres títulos que la constituyen, dará abrigo a dos de nuestros valores exportados más destacados, Germán García y Pasqual Ferry. Germán será el encargado de ilustrar los guiones de Michael Higgins para *X-51* (los lectores más avezados ya habrán reconocido el nombre código original del Hombre Máquina), mientras que Ferry hará lo propio en *Magus*, sobre guiones de James Felder (además, tanto Ferry como Germán se han ocupado recientemente de sendos anuales mutantes, los correspondientes a 1999 de *Mutant-X* y *Cable* respectivamente). Queda aún por desvelar quién será el dibujante que acompañe a Joe Casey en el título restante de la terna, *Deathlok*; visto lo visto, tendría su gracia que fuera el mismísimo Javier Pulido, ahora que ha terminado su trabajo en *Hulk*.
Otro español que parece haberse abierto un hueco en Marvel es Óscar Jiménez, que, tras su problemático paso por Wildstorm, ilustró para la casa el one shot de Lobezno *Wolverine: Black Rio*, y que ahora ha sido elegido para trabajar junto a Chris Claremont en una segunda entrega de *Contest of Champions*, la miniserie que inauguró este formato en Marvel.

## EL HIPERTIEMPO DE DC

"Hipertiempo" es el nombre del nuevo puntal sobre el que se asienta todo el universo DC. Leyendo las explicaciones al respecto de sus dos progenitores, Mark Waid y Grant Morrison, la cuestión raya en lo esotérico; pero en realidad, el concepto del "Hipertiempo", que debutaba recientemente en la saga "Hypertension" dentro de la colección de *Superboy*, y, en paralelo, en la miniserie de Waid *Kingdom*, no es más que una excusa para validar

todas las permutaciones del Universo DC habidas y por haber, y hacerlas accesibles a los guionistas. A partir de ahora, todos los proyectos del tipo "Elseworlds" (y recordemos cuántos anuales ha dedicado DC en los últimos años a "variaciones sobre un mismo tema", o los proyectos Amalgam y Tangent) existirán "de verdad" en la continuidad, aunque como divergencias alternativas de la línea troncal. ¿Supone esto que empezaremos a ver infinidad de intersecciones entre la rama central de la continuidad DC y sus múltiples perversiones? En teoría, y según Mike Carlin, *Executive Editor* de DC, sólo cuando haya una buena historia que contar, y siempre bajo una estricta supervisión. ¿En la práctica? Ja...

## STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

La editorial Dark Horse, actual poseedora de la licencia de *La Guerra de las Galaxias* para su explotación en el cómic, ha confirmado el lanzamiento de la adaptación de la nueva entrega de la saga, *Star Wars: The Phantom Menace*, en una miniserie de cuatro números realizada por Henry Gilroy en el guión, Rodolfo Damaggio en los lápices, y el veterano Al Williamson (autor en su día de las adaptaciones de *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*) en la tinta. Además aparecerán cuatro especiales, protagonizados cada uno de ellos por un personaje destacado de la película; a saber: *Anakin* (Timothy Truman/Steve Crespo), *Obi-Wan* (Henry Gilroy/Martin Egeland), *Qui-Gon Jinn* (Jim Woodring/Robert Teranishi) y *Young Queen* (Mark Schultz/Galen Showman), todos ellos con portadas de Tim Bradstreet. Por otro lado, Tim Truman y Tom Raney (recién fugado de su última asignación, *Mutant-X* para Marvel) formarán el equipo creativo de la nueva serie regular de *Star Wars* a partir de su número siete.

## AGUAS REVUELTAS EN CAPITÁN AMÉRICA

Algunos de los lectores que consuman comics books en su edición original USA quizá repararan en el hecho de que, en el nº 14 de *Captain America*, correspondiente al mes de febrero, el nombre del guionista Mark Waid figuraba en portada pero estaba misteriosamente ausente en el interior. La razón no está en ningún error de coordinación, sino que fue suprimido a petición del propio autor. Según explica Waid en un comunicado hecho público con posterioridad, Bob Harras decidió detener la publicación del número en cuestión cuando ya estaba a punto de entrar en imprenta, e hizo reescribir la mayor parte del guión a miembros de la redacción sin consultar en absoluto al guionista; en el mismo comunicado, Waid reconoce -no sin cierto tono cínico- la propiedad de Marvel y el derecho de la empresa a controlar su producción, pero defiende también su derecho a retirar su autoría de una historia tan alterada que apenas tiene nada que ver con la que él escribió, y que, para más saña, había sido previamente aprobada por el mismo que decretó a última hora esos cambios, Bob Harras.

## LA TEBEOTECA IDEAL

El Centre National de la Bande Desinée et de d'Image (121, rue Bordeaux, 16000 Angoulême, Francia) continúa aumentando su interesante fondo editorial. Dos de sus últimas ediciones dan la medida del interés que despierta la historieta en Francia: *La bédéthèque idéale* y *Le guide de l'auteur de bande desinée*. El primero, como su título indica (*La tebeoteca ideal*) es un compendio de 176 páginas coordinado por Thierry Groensteen y Catherine Ternaux que ofrece un índice de lectura de álbumes publicados en Francia y Bélgica en estos últimos años. Separados por géneros, cada entrada referida a un álbum o colección indica autores, editorial, volúmenes publicados (en el caso de las series) y el tipo de lector (por edades) al que se dirige la obra. Un sucinto resumen nos pone al tanto de las cualidades de cada serie. Por su parte, *Le guide de l'auteur de bande desinée*, coordinado por Patrick Gaumer e ilustrado por Jean-Claude Denis, es una muy útil guía para jóvenes aficionados y profesionales. Los distintos capítulos informan tanto de las escuelas de historieta, como de la forma de presentar proyectos, las ayudas estatales para autores y editores y organismos oficiales dedicados a los comics. Aspectos más técnicos como los derechos de autor, los contratos y el estatus social y fiscal de los guionistas y dibujantes también disfrutan de su propio espacio en este práctico volumen.

## LA BD SÍ TIENE QUIEN LE ESCRIBA

Entre 1998 y 1999 Francia y Bélgica han visto aumentar su cuota de publicaciones dedicadas al estudio o información de la historieta. *Comic Box*, editada por tsc sarl (328, rue Saint-Jacques, 75005 París), inició su andadura en julio de 1998 con el ánimo de informar al lector de comic books norteamericanos. Por su parte, *L'indispensable*, una publicación teórica de ánimo crítico e informativo, ofrece artículos de fondo y entrevistas con autores que publican en Francia y Bélgica, de la mano de Boucaniers Productions (69, Chemin Bas Roulan, 30000 Nîmes). En sus 80 páginas en blanco y negro, podemos encontrar artículos sobre la censura en los mangas, la historieta juvenil o jóvenes autores franco-belgas, así como entrevistas dedicadas a guionistas y dibujantes como Peeters, Vicomte, Hermann, Mazzucchelli, Seth, Muñoz o Sfar & Guibert. Pero, tal vez la más sorprendente, es *bachi bouzouk*, significativo título referido a uno de los insultos preferidos del Capitán Haddock, ya que esta revista, presentada en febrero de 1999, pretende convertirse en una publicación de referencia para el gran público, ya que su tirada es de 52.000 ejemplares. Editada por Avanti! (94-96, boulevard Magenta, 75010 París), esta especie de *Fotogramas* del cine o *Qué leer* de la literatura, propone un contenido apto para todos los lectores de historieta, que incluye atención tanto a los autores y lanzamientos de las editoriales comerciales como a los de las pequeñas empresas independientes francesas, así como al manga y al comic book norteamericano.

# el quiosco
## DE MARZO Y ABRIL

### DUDE

Tras la finalización de *Creatures*, Dude Comics anuncia para abril y mayo nuevos títulos firmados por autores españoles. Por fin verá la luz **CARMILLA**, un *one-shot* escrito por Roy Thomas e ilustrado por Rafa Fonteriz (*Iberia Inc*) e Isaac M. Del Rivero (*Juegos peligrosos*), así como **CASTOR Y POLUX**, otro número único firmado por Josep María Polls y Ramón F. Bachs que presenta a personajes ya conocidos gracias a otra serie de estos autores catalanes, *Yinn*. Curiosamente, Dude Comics anuncia también la continuidad de una serie iniciada en la Línea laberinto de Planeta-DeAgostini, **CRÓNICAS DE MESENE**, cuya segunda parte, realizada también por Roke González, Mateo Guerrero y Aure Jiménez, se presenta como serie limitada de 7 números. Para finalizar en lo que respecta a los autores del país, Dude prepara la recopilación en tomo de dos series iniciadas en su Línea Célula (comic-books de 16 páginas): **TROP**, de Germán García, y **RAFALITO MATADOR**, de Pablo Velarde.

### EDICIONES B

Han pasado algunos años, pero todos recordarán aquella serie que dio a conocer en España a uno de los grandes del manga, Katsuhiro Otomo. **AKIRA**, que fue publicada por Ediciones B en la versión coloreada producida en Estados Unidos, vuelve a los quioscos, de nuevo de la mano de B, pero esta vez presentada en formato de tomo de más de 200 páginas y en su blanco y negro original. Esta nueva presentación, con fecha de salida en abril, ha sido totalmente remozada, tanto la rotulación como las onomatopeyas, y verá la luz en tomos de tapa blanda a razón de unas 2.000 ptas. por unidad.

### KALEIDOSCOPE

Kaleidoscope, la pequeña editorial comandada por Santiago Navarro y especializada en publicar *sketchbooks* de autores españoles y norteamericanos de reducida tirada, publicó el pasado mes de enero su primer comic book, **CLAUS Y SIMÓN TE ENSEÑAN EL LENGUAJE DEL CÓMIC**. Esta curiosa publicación de 16 páginas incluye el trabajo que Daniel Acuña (dibujante de *Claus & Simon*, publicado en la Línea Brut Comix con guión de Santiago Arcas) realizó como trabajo de la asignatura Historia del Arte en la Facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia, con la participación de José María López y José Martí, co-autores del guión. En una línea muy parecida a la que utiliza Scott McCloud en su libro *Cómo se hace un cómic* (publicado en España por Ediciones B), Acuña y compañía utilizan a Claus y Simon para ofrecer una entretenida lección pedagógica sobre la historieta. En marzo, Kaleidoscope edita un nuevo *sketchbook*, esta vez protagonizado por el dibujante norteamericano Alex Ross, que incluye diversas entrevistas y un amplio abanico de bocetos, diseños de personajes e ilustraciones del dibujante de *Marvels*, *Kingdom Come* o *Earth-X*. **ALEX ROSS SKETCHBOOK**, séptimo número de la colección, se presenta con dos cubiertas distintas, al más puro estilo del *mainstream* norteamericano.

### LA FACTORÍA DE IDEAS

Después del *Too Much Coffee Man* de Shannon Wheeler, La Factoría de Ideas prosigue su revisión del *indie* alternativo norteamericano con la Colección D&Q, que incluye títulos pertenecientes a la editorial canadiense Drawn & Quartely. Los dos primeros títulos de esta colección bimestral, que aparecerán a partir de marzo, son **SONÁMBULO**, una recopilación de historietas cortas de Adrian Tomine, y **LA VIDA ESTÁ BIEN, SI NO TE RINDES**, la primera entrega de una serie larga escrita y dibujada por Seth.

### MEGAMULTIMEDIA

Parece que Cels Piñol e Iván Llamas han encontrado, por fin, un editor para el CD-ROM de **FANHUNTER**. Megamultimedia, la empresa malagueña responsable de ediciones como *Mala impresión*, *Web Comix* o *Ultimate Comics*, pondrá a la venta entre marzo y abril la última novedad en narizones. El CD incluye todos los comics de Cels Piñol hasta el número 6 de su edición de *Fanhunter*, así como páginas inéditas y vídeos de las participaciones de Piñol en concursos televisivos. Junto al CD, Megamultimedia incluirá una publicación de 16 páginas con información de la nueva Línea Fanhunter, editada por Planeta DeAgostini, que tiene previsto su lanzamiento en mayo de este año. CD y revista se venderán a un precio de 1.995 ptas. y serán distribuidos en grandes superficies y librerías.

### NORMA

Los aficionados al buen cómic europeo tienen una cita en los meses de marzo y abril con Norma Editorial, que anuncia la publicación de tres títulos importantes: **JERÓNIMO PUCHERO A POR EL IMPREVISTO**, una nueva entrega de las disparatadas aventuras del personaje creado por François Boucq; **LA ÚLTIMA GUERRA**, penúltima incursión en la historieta de Jacques Tardi, que en esta ocasión ilustra un guión de Didier Daeninckx, y **EL AMIGO JAVIN**, quinta entrega de la serie *La búsqueda del pájaro del tiempo*, que regresa al mercado después de unos cuantos años de inactividad, esta vez escrita por Serge Le Tendre y dibujada por Regis Loisel en compañía de Lidwine, el increíble dibujante del álbum *El último lobo de Oz* (publicado por Planeta-DeAgostini en su Colección Europa). En lo que se refiere a la Línea Vertigo, Norma anuncia la publicación de **BRUJERÍA**, un volumen escrito por James Robinson y dibujado por Teddy Krintiansen, y el especial de Predicador titulado **CASSIDY**, escrito por Garth Ennis y dibujado por Steve Dillon, entre otros títulos de interés. Pero, posiblemente, la noticia más interesante en lo que respecta a Norma Editorial durante el mes de abril, será el lanzamiento de la **COLECCIÓN BRAINSTORMING**, la primera incursión de Norma en el terreno de la literatura. Eso sí, los dos primeros títulos presentan un vínculo muy próximo a los comics, ya que ambos tienen a Neil Gaiman como protagonista. **EL LIBRO DE LOS SUEÑOS** es una recopilación de relatos ligados al mundo creado por Gaiman *en The Sandman*, que incluye, como curiosidad, algunas ilustraciones de Clive Barker, mientras que **BUENOS**

**PRESAGIOS** es el título de una novela de fantasía realizada a cuatro manos entre Gaiman y el popular escritor de fantasía y ciencia-ficción Terry Pratchett.

## PLANETA-DEAGOSTINI

La volcánica producción editorial de Planeta DeAgostini promete dejarnos durante marzo y abril algunos títulos de indudable interés para el aficionado al comic book norteamericano en su vertiente *mainstream*. El sello World Comics vuelve a poner el pie en el acelerador para dar marcha a títulos como **DESPERADOES**, una serie limitada de 5 números, obra de Jeff Mariotte y John Cassaday, que, al contrario que otros títulos de Image, presenta una premisa original: se trata de un *western* en la línea de *Expediente-X*. Ya fuera de Image, pero dentro de WildStorm, nos encontramos con el lanzamiento de **WILDCORE** y de una serie limitada de 4 números **VUDÚ**, firmada por Alan Moore y Al Rio. A partir del mes de abril, además, todos los títulos de WildStorm editados por Planeta-DeAgostini llevarán ya en cubierta un nuevo sello: el de DC Comics (de esta manera, ya tendremos tres editoriales que editan o distribuyen en España material de DC: Vid, Norma Editorial y Planeta-DeAgostini). Cambiando de línea, abril es el mes de **NACIONAL 666**, la nueva serie limitada de la Colección Laberinto; tres números escritos por Roke González y dibujados por José María Reyes presentando una historia de humor y acción muy en la línea de final de siglo (el retorno de la Bestia), pero con estética manga. Metidos de lleno en Marvel, y con el sello de Comics Forum, marzo nos depara el primer número de la serie de dos, **SPIDERMAN MAGAZINE** que, en formato revista, nos presenta dos historias del trepamuros escritas por Stan Lee y dibujadas por John Romita y, aunque parezca mentira, inéditas en España. Más novedades en formato magazine, porque en abril se publicará el primer número de **KA-ZAR EL SALVAJE**, una serie de tres que, en puro blanco y negro, recopila todas las aventuras de este personaje presentadas en revistas de Marvel; entre sus guionistas y dibujantes, Stan Lee, Gerry Conway, John Buscema y Russ Heath. En formato comic-book y presentación de lujo, los números 5 y 6 de la colección Tesoros Marvel despertarán el interés por los amantes de los clásicos al publicar la etapa de **NICK FURIA** realizada por Jim Steranko. Concretamente, se publicarán los números 150 al 168 de *Strange Tales*; una buena lección de narrativa y grafismo servida por ese pequeño maestro que es Steranko. En marzo, y dentro de la Colección Obras Maestras, el primero de los dos libros que recoge una de las etapas más interesantes de la colección norteamericana **DR. STRANGE**, con historias escritas y dibujadas por Roger Stern, Marshall Rogers y Paul Smith, entre otros.

## SUBTERFUGE

Subterfuge Comix sigue apostando por jóvenes e irreverentes autores españoles en su línea editorial. El pasado mes de febrero ya publicó una recopilación de historietas cortas de El Rey de España, un iconoclasta autor riojano responsable del fanzine *Miguel*, que ha colaborado en publicaciones alternativas como *La ratilla*, *Pasaje* o *Suburbio*. En marzo aparece el número 2 de **HISTORIAS HORRIPILANTES**, un comic book que alberga cuatro historietas inéditas firmadas por Paco Alcázar (*Escarba*, *La Comictiva*, *Mono Gráfico*), Chema García (*Flor de un día*), Koldo Serra (*Subterfuge*, *Burp!*) y Pedro Vera (*Tío Saín*, *La Comictiva*, *Kowalsky Fly*); la cubierta es de José Luis Ágreda (*El Jueves*, *La Comictiva*), que contribuye con algunas páginas extra-bonus. **FEAR PLANET**, previsto para abril, es el título firmado por el leonés Enrique López, que nos deleitará con un lascivo espectáculo enclavado en un futuro lleno de sorpresas. Marzo y abril son los meses escogidos por Subterfuge para el lanzamiento de la **COLECCIÓN RARA AVIS** y la **LÍNEA PSYCHOCOMIX**, cuyos primeros títulos están firmados, respectivamente, por Chema García y Koldo Serra, éste último habitual colaborador de *Subterfuge* y de *Historias horripilantes*.

**José Antonio Serrano y Antoni Guiral**

### CERTAMEN JOVEN DE CÒMIC DE CASTILLA - LA MANCHA

La Consejería de Educación y Cultura de Castilla-La Mancha convoca el *Certamen Joven de Cómic de Castilla - La Mancha*, para jóvenes nacidos o residentes en Castilla-La Mancha, con edades comprendidas entre 16 y 30 años. Deben presentarse un mínimo de 2 y un máximo de 4 obras de hasta 4 páginas cada una, en color o b/n en formato máximo de 30x40 cm. o proporcional, antes del 26 de Marzo de 1999 en Plaza Cardenal Silicio, s/n - 45071 Toledo. Las dotaciones económicas son más que interesantes: 225.000, 175.000 y 125.000 ptas al primer, segundo y tercer puesto respectivamente.

### XV PREMIO JOAN FUSTER PARA ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE VALENCIA

El I.E.S. Joan Fuster de Valencia convoca el *XV premi Joan Fuster per a estudiants de secundària*, que incluye la modalidad de cómic, y en el que pueden participar todos los alumnos matriculados en centros de Secundaria, Bachillerato o F.P. de Valencia durante el curso 98/99. Los comics deben estar escritos en valenciano, constar de un mínimo de 4 páginas y pueden presentarse hasta el 15 de marzo en Departament de valencià I.E.S. Joan Fuster - Camí dos Pontets, s/n - 46410 Sueca (Valencia). Debe enviarse original y 3 copias en un sobre cerrado, donde sólo figurará el título de la obra; en el interior se incluirá otro sobre (en el que se debe indicar también el título del cómic) y que contendrá los datos personales del autor o autores y certificado acreditativo del centro en que está matriculado. Las tres obras ganadoras tendrán una dotación económica de 60.000, 25.000 y 15.000 ptas.

U RECOMIENDA
daily dreamers
LA ACTUALIDAD DEL CÓMIC RENOVADA CADA SEMANA
www.dreamers.com/noticias

# el primo americano

ray mescallado

## LA CUESTIÓN DEL MAINSTREAM

Definamos "cómic *mainstream*". En la industria del cómic americana, la respuesta parece clara: Batman es *mainstream*, *Love & Rockets* no. La obra de John Byrne es *mainstream*, la obra de Robert Crumb no. DC es *mainstream*, Drawn & Quarterly no.

Pero ¿dónde encaja algo como el *Why I Hate Saturn* de Kyle Baker? Está publicado por DC, pero ¿significa eso automáticamente "cómic *mainstream*"? ¿Es el mismo público el que lee ambos tipos? Es más fácil asociar la novela gráfica de Baker con *Love & Rockets* que con *Batman:* al fin y al cabo, trata de jóvenes intentando encontrarle un sentido al absurdo del mundo, igual que las *Locas* de Jaime Hernandez. Aún más, ¿por qué se considera un tebeo sobre un tipo que se viste como un roedor gigante más *mainstream* -es decir, más popular y más accesible- que la clase de historias que hacen Hernandez y Baker? Y aún más, ¿por qué excluir a las historietas más *mainstream* que existen: las tiras de prensa? *Dilbert* y *Snoopy* son lo más *mainstream* que puede llegar a ser una historieta, ¿no?

Esta perspectiva más amplia hace que nuestra utilización actual del término "cómic *mainstream*" sea verdaderamente estúpida. Es una inversión interesada del sentido común: en la industria del cómic, *mainstream* significa comics que supuestamente deberían atraer a la mayoría de los lectores de comics *actuales* y únicamente a ese grupo. Desgraciadamente, éste es un grupo demográfico tan pequeño (y decreciente) que no puede tener en cuenta lo que un "verdadero" público *mainstream* -es decir, la mayoría de los consumidores de ocio en América- disfrutaría. Se puede mencionar la popularidad de la serie de dibujos animados *The Batman Adventures*, y de la película de *Spawn* y de los videojuegos de los *X-Men* entre un público más amplio. Sin embargo, eso no se traduce en ventas significativamente incrementadas de los respectivos comics; si acaso, los comics se pierden en el maremágnum de merchandising. Así que si bien se puede argumentar que los personajes basados en comics forman parte del *mainstream* cultural, eso no significa que los comics en sí sean más *mainstream*.

Para entendernos, nos vemos obligados a referirnos a "comics *mainstream*" y a un "verdadero *mainstream*"; las diferencias entre ambos son tan grandes que semejantes distinciones son necesarias. El problema es que se trata de algo más que una minucia semántica. La complejidad de la cuestión del *mainstream* apunta a un problema crucial en la industria del cómic americano -problema que de nuevo se relaciona con el desarrollo del mercado directo. La cuestión que planteo aquí tiene que ver con los comics en sí mismos, con su papel en la industria del ocio y con cómo eso se refleja sobre la industria del cómic y la salud del medio. La intención no es condenar a los comics *mainstream:* la mayoría de los comics que yo leo caerían dentro de esa categoría, y los encuentro altamente disfrutables. Lo que cuestiono, más bien, son las actitudes y las perspectivas que convierten una cuestión obvia en un impreciso cenagal. Cuestiono una distinción que parece inocua -incluso útil- pero que finalmente determina una verdadera *mainstreamización* del medio, una actitud que establece divisiones que únicamente limitan la accesibilidad de los comics para nuevos públicos.

La división basada en *mainstream/no-mainstream* tiene muchos efectos concretos, y tal vez sea mejor comenzar por su resultado final: los actuales lectores de comics. Aunque cada vez ocurre menos, existen los que se etiquetan a sí mismos como "lectores de *mainstream*" o "lectores alternativos", y consideran al otro tipo de lector como un enemigo, una merma para los recursos del mundo del cómic. Yo diría que muchos lectores de ambos tipos prefieren que exista tal diferenciación porque hace que se sientan "seguros". Pero ese asunto tendrá que esperar hasta la próxima ocasión.


QUERÍAIS UNA LISTA...

Y VAIS A TENER UNA LISTA

*(U#20 enero 2000)*

NORMA Editorial

# NOVEDADES

## FEBRERO 99

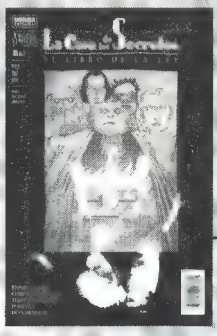
**PIN-UP 4**

Yann
Berthet
48 págs. 1100 ptas.

**HIT 3**

Steve Gerber
Dale Keown
24 págs. 350 ptas.

**LA CASA DE LOS SECRETOS: EL LIBRO DE LA LEY nº3 (de 3)**

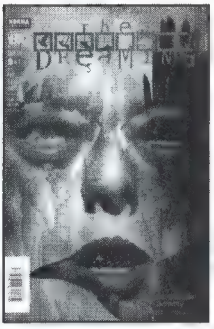


Seagle - Hojgeard
Kristiansen - Ormston
D'Israeli
48 págs. 750 ptas.

**SANDMAN MYSTERY THEATRE: LA CARA nº1 (de 2)**

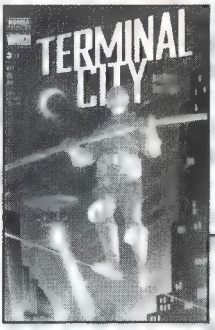
Matt Wagner
John Watkiss
56 págs. 850 ptas.

**THE DREAMING: SOUVENIRS nº2 (de 2)**



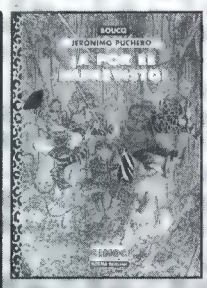
Caitlin R. Kiernan
Peter Doherty
48 págs. 750 ptas.

**TERMINAL CITY nº3 (de 3)**



Dean Motter
Michael Lark
80 págs. 975 ptas.

## AVANCE MARZO



**JERÓNIMO PUCHERO: ¡A POR EL IMPREVISTO!**

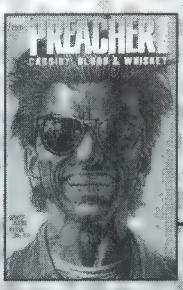
François Boucq
48 págs. 1100 ptas.

**ALIENS: FANTASMA Y GALERÍA DE ESPEJOS**

Stephens - Risso - Lloyd
48 págs. 750 ptas.

**HELLBLAZER: UN CÍNICO A LAS PUERTAS DEL INFIERNO nº1 (de 4)**

Ennis - Dillon - Snejbjerg
48 págs. 750 ptas.



**ESPECIAL PREDICADOR: CASSIDY - SANGRE Y WHISKEY**

Ennis - Dillon
48 págs. 750 ptas.

francisco naranjo

# nicolas de crécy

Nicolas de Crécy es uno de esos autores personales, dueños de un complejo universo interior cuyas raíces pueden rastrearse, pero cuya poderosa plasmación trasciende las influencias y acaba siendo única. Su debut, en 1991, de la mano de Les Humanoïdes Associés, un espectacular álbum a todo color titulado *Foligatto*, constituyó toda una sorpresa, y fue también pistoletazo de salida para una carrera que ha dado títulos muy notables y se ha visto recompensada con un premio al mejor álbum en el Salón de Angulema de 1998 (*Laid, pauvre et malad*, Casterman). No estaría de más que reflexionásemos un poco en torno a este autor atípico, capaz de pasar de las atmósferas más minuciosamente sórdidas (*Foligatto*, *Le Bibendum céleste*, ambos en Les Humanoïdes Associés) al encanto naïf y despojado del patafísico *Monsieur Fruit* (Seuil), sin por ello perder sus señas de identidad y sin abandonar nunca su personal mundo imaginario.

**A - FOLIGATTO.**

Cuando *Foligatto* aparece en las librerías francesas en 1991, nadie había visto aún nada del joven Crécy. Unicamente había publicado un par de páginas en el fanzine *PLG*. Y, de la noche a la mañana, 60 planchas espléndidas a todo color, un libro de gran formato y cuidada edición (en Les Humanoïdes siempre han sabido lo que se hacen) que desvelaba una compleja personalidad plástica hija de dibujantes excepcionales como José Muñoz, Mattotti, Breccia o el oscuro Bezian, pero también de pintores como Emil Nolde.

Según declaraciones del autor, tras asistir a la escuela de la BD de Angoulême se decidió a pasear su carpeta por distintas editoriales. Fue en Humanoïdes donde le pidieron un proyecto en firme, y él recurrió a Alexios Tjoyas, compañero de curso, que puso en pie un confuso armazón de citas góticas y referencias expresionistas a partir de distintas historias que le bailaban en la cabeza. El resultado, demoledor, constituyó una de las novedades más comentadas en el Salón de Angulema de 1992. Se trata de una historia extraña, enigmática, con reminiscencias de Hoffmann, un ejercicio poético que permite al dibujante experimentar a placer, construir atmósferas perturbadoras y grotescos carnavales. Un inquietante guiñol de máscaras y autómatas, un teatro de colores hirientes en el que la impostura se hace carne para moldear a un puñado de personajes al borde mismo del delirio. Una pesadilla de algodón de azúcar.

*Foligatto* es más un ejercicio de ilustrador inquieto que una historieta meditada, y no es casualidad que el guionista Tjoyas sea también dibujante, a su vez. Ciertas torpezas de narración y una opacidad que deja en primer término el lucimiento visual de Crécy no impiden, sin embargo, que la atmósfera intoxicante del libro provoque fascinación desde las primeras páginas. Una fascinación que se tradujo en unas ventas nada desdeñables para un producto claramente minoritario (el álbum tuvo que reimprimirse, incluso, lo que debió de ser una agradable sorpresa para los editores, que habían contado con las ventas mínimas del público más exquisito).

**B - LÉON LA CAME.**

Con Sylvain Chomet, otro compañero de la fértil escuela de Angoulême, había colaborado previamente en un libro que, irónicamente, sí hemos podido ver publicado en nuestro país (*Bud Jargal*, editado por Ikusager). Y señalo la ironía porque se trata de un trabajo mediocre, un encargo que hicieron a Chomet durante su segundo año en la escuela y que no suele aparecer en la bibliografía de ninguno de los autores. Será

Foligatto

en 1993 cuando inicien una fructífera colaboración en las páginas del mensual *(A Suivre)*, *Léon la Came*, un trabajo de caligrafía vivísima que casi se diría antípoda del Crécy que conocimos en *Foligatto* de no ser por la permanencia de la atmósfera malsana, por la meticulosa sordidez de los ambientes y los personajes.

En esta ocasión sí nos hallamos ante una historieta eminentemente narrativa, una obra de diálogos y personajes en la que el lucimiento plástico se abandona en beneficio de la organicidad del conjunto. Crécy trabaja a lápiz y no entinta, conservando la inmediatez del boceto y pasando directamente al coloreado de la plancha. Pero es que además ya no hay esa consciente (a veces agotadora) búsqueda de texturas pictóricas que convertían *Foligatto* en un auténtico catálogo de técnicas e inquietudes, de citas y referencias (Nolde y Breccia, Bezian, los pioneros equilibristas de Valvoline). En *Léon la Came* se entonan las planchas en una monocromía a menudo monótona que evita cualquier tentación de lucimiento y deja que sean el diálogo, el puro placer de narrar y la minuciosa encarnadura de los personajes, el motor de cada entrega.

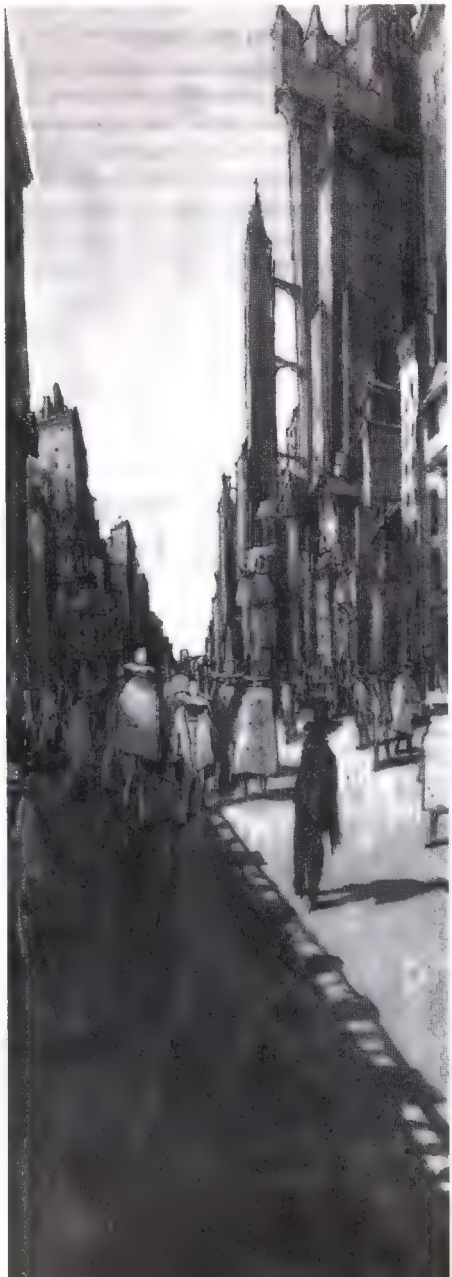
Respecto a la anécdota, lo que se cuenta, vuelve a caer en el terreno del absurdo, tan querido por el autor. Se trata de las peripecias de un anciano embarcado en una suerte de cruzada soterrada para sembrar el caos en su entorno inmediato, un personaje cuyo cinismo y amor por la vida no pueden por menos que encandilar al lector, que pasa las páginas entre el regocijo y el pasmo permanentes, hechizado por el pulso narrativo de los responsables de semejante marcianada, por el zoo humano convocado al escenario por el guionista, por la estimulante puesta en escena de un dibujante tremendamente eficaz, atmosférico, capaz como pocos de definir con un mero trazo, con una sombra, experto en dotar de realidad, de carne, cualquier ambiente.

### C - LE BIBENDUM CÉLESTE.

Tras la agotadora experiencia de *Foligatto*, Crécy se planteó la posibilidad de escribir una historia propia que le permitiera desarrollar una serie de imágenes y obsesiones que no pudo quitarse de encima con su primer álbum. Así nació *Le Bibendum céleste*, un libro también en color, también complejo, un ejercicio de estilo que se diría ambientado en el mismo universo que su colaboración con Tjoyas. Una ciudad fantástica, New York sur Loire, un protagonista mudo e inesperado (una foca, lo crean o no), la nominación para un Premio Nobel del Amor y un narrador como mínimo inusual (una cabeza sobre una mesa, acaso una

Le bibendum celeste

referencia al siempre delicioso Carroll)... el absurdo continúa campando por sus respetos en el peculiar mundo de Crécy. El libro se edita a finales de 1994, otra vez de la mano de Les Humanoïdes Associés, y supone otro aldabonazo entre el público que ahora sigue en el mensual *(A Suivre)* las entregas de su *Léon la Came*. Y es que no puede estar más alejado de su colaboración con Chomet: otra vez la experimentación plástica, la búsqueda nerviosa e inquieta, las múltiples citas gráficas, la variedad de técnicas y la fascinación de un mundo compacto, creíble, espeso como un sueño. (Acaso la cualidad onírica del relato sea resultado del método de elaboración del libro, con un guión armado apenas con cuatro imágenes y una idea muy general sobre el desarrollo de la por otro lado muy endeble trama. La historia, escrita página a página con la libertad del visionario que se deja llevar por su intuición, adquiere así una especial textura, una luz, un ritmo que prefigura, de alguna manera, la poesía minimalista y naïf de su siguiente álbum, *Monsieur Fruit*.)



"New-York sur loire"

**D - MONSIEUR FRUIT.**

Efectivamente, en verano de 1995 verá la luz un delicioso libro en blanco y negro editado por Editions du Seuil. Como contraste con *Léon la Came*, cuyo primer libro edita Casterman el mismo año, este *Monsieur Fruit* presenta una liviandad y un despojamiento formal sorprendentes, amén de una estimulante relectura del género infantil. Centrado en la peripecia de Clarque Quinte, un grueso periodista del célebre diario Daily Planete que se ve envuelto en una trama francamente boba de conquista del mundo y que se transforma en Super Monsieur Fruit gracias a la interesada intercesión de un pintoresco alienígena menos benefactor de lo que en un principio da a entender, el librito acaba siendo un delirante ejercicio de elaborada militancia camp, resuelto con el desparpajo de la escritura automática y con la deliciosa poesía del que no ha perdido su conexión con el jardín de infancia. Gráficamente, Crécy termina de despojarse de convenciones y ataduras académicas. Trabaja directamente, al primer boceto, libera la línea y deja que las formas respiren con una libertad y una frescura inéditas. Compone con la eficacia acostumbrada, y el paisaje urbano resulta tan creíble como de costumbre (abigarrado, denso, una jungla no muy alejada de la que dibuja Boucq en sus momentos más afortunados), pero la atmósfera decididamente intrascendente del relato impregna cada trazo, llenando la plancha de la regocijante libertad formal del que trabaja sin red.

Se suele obviar la historieta infantil, como si no tuviera más valor que el meramente coyuntural (no es una tara exclusiva de nuestro mundillo: ocurre lo mismo con el cine o la literatura para niños), pero títulos como este *Monsieur Fruit* hacen patente la vacuidad de semejante creencia. Que sus páginas gamberras hayan salido de la misma mano (de la misma cabeza, en fin) que ha sabido poner en pie el universo barroco de *Foligatto* o *Le Bibendum céleste*, mientras continúa desarrollando la fascinante saga que se abría con *Léon la Came*, constituye una sólida prueba del colosal talento de Nicolas de Crécy, otro de esos nombres a seguir que de tanto en tanto aparecen en el mercado francés (y que muy de tarde en tarde llegan a ser conocidos en nuestro páramo de papel). Que el recorrido

entre un extremo y otro del espectro se haya verificado en apenas cuatro años debería dejarnos inpacientes por ser testigos de su próxima aventura.

E - **LA VIEILLE DAME ET LES PIGEONS. PARA TERMINAR ...**

Hacia 1994, Crécy colaboró con Chomet en la preparación de un corto de animación, un proyecto personal de éste para el que aquél dibujó unos fondos deliciosos, como de costumbre: calles de un París ajeno a las postales para turistas, ominoso y atmosférico. Son ilustraciones minuciosamente deslavazadas, con el aire de mal sueño que se ha convertido ya en marca de fábrica. La posterior odisea de Chomet para realizar el cortometraje en su totalidad (en Francia sólo pudo rodar los cuatro primeros minutos, que le sirvieron de carta de presentación para viajar a Canadá, donde sí consiguió financiación y un equipo completo de cincuenta personas para terminarlo) daría para otro artículo, seguramente. Baste decir que, tras ella, todo han sido éxitos: Annecy, festivales de animación de Los Angeles y Montreal, nominación a los Oscar... El corto, una anécdota terriblemente cruel muy cercana al espíritu de obras como *Léon la Came* (no en vano el escritor es el mismo), se emitió en nuestro país durante el pasado año gracias a Canal+, que aún nos da alguna alegría.

No deja de tener su gracia que sean *Bud Jargal*, su inicial y mediocre primera colaboración, y este corto de animación lo único que hemos podido ver por aquí de Nicolas de Crécy y Chomet. Aunque quizá no sea gracia el término más adecuado para definir esta nueva prueba de hasta qué punto estamos aislados de la historieta europea. Mientras en estos últimos años hemos tenido acceso a algunas de las joyas del tebeo idependiente norteamericano y a una cantidad obscena de basura, *mainstream* o no, procedente del mismo mercado, hemos podido leer algunos excelentes manga, sí (hay que revolver mucho en las baldas de nuestras librerías y desechar mucha porquería, pero algunos sí nos han llegado), pero alguien como Crécy ha continuado publicando libros en colaboración con Chomet (tras *Léon la Came* vino *Laid, pauvre et malad* y, recientemente, *Priez por nous*, siempre en Casterman) e incluso ha firmado una segunda entrega de su *Monsieur Fruit* (Seuil), sin que por aquí nos hayamos enterado. ¿Será verdad que Europa, convergente y todo, termina justo en los Pirineos?

# GLÉNAT

ENTREVISTA: Pepe Gálvez

**EN 1993 GLÉNAT, UNA DE LAS MÁS PODEROSAS EDITORIALES FRANCESAS DE CÓMIC CON VOCACIÓN MULTINACIONAL, ESTABLECIÓ UNA FILIAL EN ESPAÑA. DIRIGIDA DESDE SUS INICIOS POR JOAN NAVARRO (BARCELONA, 1955), LA SUCURSAL ESPAÑOLA HA TENIDO QUE SOBREVIVIR EN UN MERCADO POCO RECEPTIVO A LA PROPUESTA DOMINANTE EN EL PAÍS VECINO: EL ÁLBUM DE TAPA DURA Y PRECIO ELEVADO. AMPARADA EN EL ÉXITO DE UNA COLECCIÓN DE LIBROS DE TEXTO (BIBLIOTECA DEL DOCTOR VÉRTIGO) Y ABRIENDO BRECHA CON MANGAS HETERODOXOS (*IKKYU, BLACK JACK, NORITAKA*), GLÉNAT HA SIDO CAPAZ DE CAPEAR EL TEMPORAL. PEPE GÁLVEZ SE SENTÓ A DISCUTIR SU SITUACIÓN ACTUAL CON NAVARRO.**

**Para introducir el tema me gustaría volver atrás en el tiempo hasta una entrevista que sobre Glénat te hice para el anuario *Un año de tebeos, 1993*. Entonces planteabas que la apuesta de la recién estrenada Glénat estaba en llegar a un público más adulto, lo que quería decir apostar por el álbum como formato, así como entrar con él en las librerías generales. ¿Ahora, cinco años más tarde, qué queda de aquel ambicioso planteamiento?**

Cuando se formó Glénat España, podemos decir que por su característica de filial de una editorial francesa se marcó objetivos muy similares a los que podría tener aquélla con un público adulto, el álbum como producto y la distribución en librerías generales. Si miramos estos objetivos uno a uno, vemos que hay uno que no ha variado: el público adulto. En el resto ha habido cambios, pero estos se han dado también en Francia, donde la cuota de mercado de las grandes superficies ha aumentado considerablemente, y el manga ha provocado modificaciones en los formatos habituales de Glénat. Lo que no hemos conseguido ha sido entrar en la librería general, como tampoco lo han conseguido otras editoriales. Aún así, como en el lanzamiento de Glénat hubo una campaña de promoción y se apoyó con publicidad en medios, se consiguieron unas ventas superiores a las medias de nuestras colecciones. Lo que pasa es que esa diferencia de ventas no compensó los gastos publicitarios. En cuanto a la política que entonces nos planteábamos, creo que hemos dado un giro de 360° para volver al mismo punto de partida, pero en medio hemos pasado una gran travesía por el desierto que ha durado tres años y en la que intentamos, después del fracaso de la revista *Viñetas*, crear colecciones de comic books y entrar en el mercado del tebeo barato y de quiosco.

**NOSOTROS YA NO NOS PLANTEAMOS FIJARNOS EN LAS CIFRAS DE VENTA EXACTAS, PORQUE SERÍA DEPRIMENTE**

**En aquel principio vosotros contabais con la ventaja de sacar álbumes que ya habían amortizado sus costos en el mercado original, en Francia, pero sin embargo el producto francés no acaba de tener su público o es más limitado que el de tebeos americanos o japoneses.¿A qué se debe esta situación?**

Para hablar de lo que yo conozco con exactitud, dejaré aparte el fenómeno americano; pero si hablamos de lo japonés lo cierto es que funciona más o menos como lo europeo. Si dejamos aparte productos como *Asterix* o *Dragon Ball*, y analizamos colecciones con un rendimiento razonable para nuestro mercado editorial como *Ikkyu* o *Raïka*, incluso *Black Jack*, las tiradas y cifra de ventas son aproximadamente las mismas que las del material europeo, sea español o francés. Vamos, que no se dan best-sellers; los productos que nosotros hemos tenido con resultados excepcionales de ventas han sido por ejemplo *Street Fighter*, *Cuervo* o *Sueños*; los dos primeros son productos relacionados con otros mundos ajenos al cómic y *Sueños* vende por el erotismo.

**Estamos hablando de que no hay unas ventas excepcionales, pero ¿cuál sería la cifra de ventas deseable de un álbum europeo?**

Nosotros ya no nos planteamos fijarnos en las cifras exactas, porque sería deprimente. Lo que es más importante para una editorial como la nuestra es que las tiradas sean lo suficientemente ajustadas para que no nos compliquen la vida con los stocks. Esa tirada pequeña, hablo de un abanico entre 2.000 y 4.000 ejemplares, ha de ser amortizable, es decir, se ha de recuperar la inversión prácticamente con la salida del libro y el beneficio te lo da la reposición del libro o de la colección. Ese objetivo ahora se logra en la mayoría de novedades de Glénat y especialmente bajo el concepto de colección porque cada novedad tira de los títulos anteriores.

**Lo que planteas es que las experiencias os marcan una línea de prudencia a la hora de hacer los cálculos, y continuidad al hacer**

**colecciones. Pero esta previsión de hacer colecciones ¿supone incorporar producción propia o crees que es suficiente con publicar material francés?**

Una cosa es el deseo y otro es lo que podemos afrontar. Quizás antes hemos olvidado un objetivo inicial de Glénat España y que hemos ido dejando en el camino y que es justamente el de la producción propia. Ahora con las tiradas que hacemos y con la situación que atraviesa el mercado internacional del álbum hemos de restringir la producción de álbumes propios. De hecho ahora sólo producimos *Torpedo*, Fernando de Felipe y Ana Miralles. El tema es triste, porque es más estimulante para un editor trabajar con temas o autores españoles, pero resulta que nosotros vendemos igual del *Viento de los dioses* y *Muñeca de Marfil* que de *El Unicornio*. En el ámbito comercial, no es la nacionalidad del autor o que el producto sea inédito lo que importa, sino que éste tenga aceptación.

mejor la realidad. Mis previsiones de ahora son mucho más fiables que las del 93-94, que eran totalmente inventadas. Ahora, yo creo que hay un público fiel y cautivo del cómic europeo en términos generales, pero que cada vez ha ido a menos en el circuito en el que nos hemos encerrado. El abandono del quiosco, el rechazo de la librería general, nos ha encerrado en la librería especializada, un ámbito en el que el público de cómic para adultos decrece desde hace quince años. El lector de nuestra generación se ha ido reduciendo y ha sido sustituido por un público que compra especialmente superhéroes y manga. Esta realidad nos llevaría a todos a la quiebra si no se tomaran decisiones reequilibradoras. Creo que la primera decisión a tomar es no construir castillos en el aire y ajustar a la baja las cifras de posibles ventas, con lo que se reducen al máximo los costes. Se trata de no condenar el libro al fracaso porque te has equivocado tirando más o poniéndolo más barato de lo debido.

trabajar más en este sector que en el de la librería general. En resumen, que estoy convencido de que no hemos alcanzado el techo del público posible para nuestros productos.

**Esta ambición de ampliar ese potencial de público plantea el problema de la sectorialización de nuestro mercado, esa división en compartimentos estancos entre lectores de manga, de superhéroes...**

Esto del público sectorializado no me preocupa, porque creo que hasta cierto punto demuestra que el mercado del cómic se ha consolidado, incluso lo suficiente como para crear públicos en paralelo. Es lo que sucede en el mercado de la música, en el que las discográficas del flamenco no van a buscar público entre los aficionados al jazz o al revés.

**Sí, pero ellos son muchos y nosotros poquitos.**

En todo caso, lo que sí está claro es que es más fácil venderle un disco de lo que sea a alguien que ya está acostumbrado a ir a una tienda de discos,

**Parece que estamos dando vueltas alrededor de un público que está ahí y que no se sabe bien qué pautas de consumo sigue. Antes decías que vosotros habéis hecho una travesía del desierto, y ello me lleva a pensar que aquí el editor actúa sólo con la intuición y sin el respaldo de estudios de mercado. Situación que lleva a especular y a ir tanteando con diferentes pruebas**

Sí, pero cada vez menos, porque hay una cosa tan fría como los números que te permite fijar los pies en el suelo. Nosotros, después de cinco años y de haber publicado unas cuatrocientas novedades y conocer los datos estadísticos de todos esos títulos, estamos en mejores condiciones para conocer

Lo segundo que hay que hacer es buscar nuevos clientes, nuevos mercados. Por un lado está el creciente número de librerías especializadas, y después tenemos la apertura de nuevos mercados como Argentina, Chile y Méjico, a los que se podrían añadir otros mas pequeñitos como Uruguay. Esta última es una perspectiva estimulante de cara al futuro, pues aunque en esos mercados prime el manga y el cómic americano, cada lector que ganamos ahí para el cómic europeo es un lector que no existía antes. Finalmente, hay que tener en cuenta la presencia del cómic en las grandes superficies, está la FNAC, los Corte Inglés de ocio y cultura y lo que venga; creo que estamos predestinados a

pues en el caso del cómic nos dirigimos a un lector acostumbrado a una manera de narrar, que es el lector de Brut, la Factoría o *Nosotros somos los muertos*. Es un público que está ahí y de número muy cercano al que compra álbumes europeos.

**Por otra parte está la cuestión de qué tipo de producto es el que piden esos posibles lectores. Ahora se está produciendo una curiosa reedición de productos de los años setenta y ochenta. ¿Esto no indica que ha habido una especie de ruptura de continuidad entre públicos? Porque el sólo hecho de plantearse recuperar cosas de hace diez años es ya reconocer que hay un público nuevo que desconoce ese pasado**

**tan inmediato. Parece que la historieta española se mueve entre cortes generacionales y de vacío.**

La verdad es que hay muchos dramas en la historieta española. El primero sería el de la recuperación de nuestros clásicos, algunos de una popularidad evidente, como por ejemplo Anacleto, Las Hermanas Gilda, El reporter Tribulete, incluso Zipi y Zape, y es que la mayoría de nuestros clásicos no tienen ediciones actuales.

**Siguiendo con el tipo de producto y en relación con lo que sucede con otros medios, es interesante destacar que tanto en el cine como en la literatura, la música e incluso en la televisión, cada vez hay más obras de producción española que están ligadas a nuestra realidad y que cada vez tienen más público. En la historieta, sin embargo, hay muy pocas obras que traten de lo que sucede cerca del lector. Quizás nos hace falta ese elemento de cercanía, de identificación para ampliar nuestro público.**

La tesis puede ser cierta en cuanto hace referencia a la creación, pero olvida el circuito comercial. Cuando hay una película española que consigue una gran recaudación, como *Torrente*, esa película pasa por los cines, los cines ya están, la gente tiene un hábito de ir al cine y puede elegir entre un Spielberg y un Santiago Segura. En los libros pasa lo mismo, hay una industria con unos circuitos de venta que permiten el best-seller. En el campo del cómic no, aquí lo único que se ha comprobado es que si hay un título consolidado, a lo largo de pongamos veinticinco años, como pueda ser *Asterix*, y ese título es apoyado por una campaña publicitaria acorde, se consigue una venta excepcional. Venta que de todos modos se produce en el circuito del libro, en el que los productos medios del cómic no funcionan. Y esta dificultad comercial pesa sobre la posibilidad de producir material propio. Recientemente hemos editado *Morbo*, de Bernardo Muñoz, en blanco y negro, y se ha podido hacer entre otras cosas porque el autor se ha conformado con cobrarlo, no partiendo de la base de los precios por página que se estipularon en la época de las revistas, sino según los criterios de la industria del libro que son de royalties sobre precio de venta al público. De hecho, este criterio retributivo generó todo el movimiento de ediciones en formato comic book, y eso tenía una doble salida: o se editaba a autores jóvenes a los que la ilusión de publicar su primer trabajo les hacía cobrar un precio muy bajo, o el reciclaje de material como hicimos nosotros con *Torpedo* y otros.

**Hablando de revistas.¿Crees que ha pasado definitivamente su tiempo, o experiencias como el *Bo Doï* francés indican su retorno?**

Yo creo que ha pasado. Otra cosa es que nos preguntemos si es posible la existencia de una única revista en un mercado concreto. Una nueva revista, pero eso no quiere decir que dentro de unos años no sea posible. Aunque si se diera esa posibilidad, no podrá ser de ninguna manera como eran las revistas de los años 70-80, en las que la prepublicación amortizaba la parte del león de los costes. Otra hipótesis que hay que prever es la de una revista de comics que se venda en varios mercados. Si de aquí a diez años existiera una revista importante de comics en Portugal, Italia, Alemania, Francia, España, Bélgica etc., eso nos permitiría que un mínimo de autores de cada país se diera a conocer y se pudiera producir material. Por otra parte, es muy significativo que actualmente hay unas treinta o cuarenta series europeas que se mantienen gracias al hecho de que también son publicadas por *Heavy Metal*, la única revista americana que aún se edita, con una periodicidad bimestral.

**Estás tocando un tema muy interesante: el de producir con la vista puesta en vender en mercados más potentes. Glénat, como empresa transnacional, se encuentra en teoría en una buena posición para introducir autores españoles en el mercado francés. ¿Cómo se encuentra ahora esa vía?**

Ésa es una vía que ha funcionado con los autores que han producido con continuidad, como Bernet y Abulí, Fernando de Felipe o como con el *Ciclo de Irati*. Lo cierto es que ahora, al no realizar producción propia, no realizamos esa función exportadora. Sin embargo, no es de descartar que en el futuro planteemos productos surgidos de parejas creativas entre un dibujante de aquí y un guionista francés o al revés, ya que se trata de ir del brazo de un autor conocido allí para entrar mejor en su mercado.

**El formato comic book, que en un momento parecía ser una alternativa para reactivar el mercado, especialmente por sus bajos costes y mayor difusión, ahora está a la baja y apenas incide en su punto de venta natural, los quioscos. ¿Qué posibilidades ves para este formato?**

Desde el punto de vista de las editoriales, el quiosco está perdido para el cómic, por razón de espacio, porque la rentabilidad de los comics es baja, por la poca agilidad del editor de comics para fabricar productos nuevos compe-

titivos e imaginativos, y por la poca capacidad de inversión para realizar lanzamientos con fuerza. En cuanto a formato, el comic book es ideal para las ediciones tipo fanzine, para pequeñas editoriales, y también para editoriales medianas, que somos todos menos una, para productos en los que se arriesgue más por el tipo de material.

**Uno de los pocos reductos de público masivo que quedan es el de los productos porno. Al principio Glénat no estaba muy predispuesto a entrar en este terreno, pero luego lo probasteis ¿Cuál es vuestra valoración de esa experiencia?**

Bueno, mientras hicimos nuestra travesía por el desierto lo probamos casi todo y entre otras cosas el porno, y lo hicimos con *Sueños* por un lado y por otro con *Selene*, revista de corta vida. Mi experiencia final me dice dos cosas: la primera es que el porno es mas fácil de vender que otros productos, y la segunda es que hay que saber hacerlo y nosotros no sabíamos hacerlo. A pesar de ello acertamos con algunas cosas, *Sueños* es el tebeo más vendido de la historia de Glénat, y aquí nuestro mérito básico fue el de ser los primeros en sacar un tebeo erótico a la japonesa sin imágenes censuradas y con guiones, hechos por gente muy joven, muy sencillos y con conexión inmediata con el consumidor habitual. Esa etapa, de todos modos, está acabada porque es un tipo de producto que entra en contradicción con el resto de nuestro catálogo. Respecto de *Selene*, creo que cuando salió en Italia tenía una calidad excepcional, con autores muy buenos e incorporando una filosofía distinta de la habitual en el cómic porno, cercana al erotismo de finales de los sesenta con *Barbarella*, Crepax.... Quizás sea por eso que fracasamos en ventas respecto de otros productos como *Kiss*, más evidentes, más consolidados y con una idea más cercana a lo que el público demandaba. Sacamos *Selene* para enjugar las pérdidas de *Viñetas*, pero empezó perdiendo, así que la cerramos, y hoy, unos años más tarde, se ha agotado la edición de *Selene* y al final hemos ganado dinero. O sea, que creo que si hubiéramos resistido, hubiera funcionado, pero eso no quita que cada editorial debe tener una línea diferenciada, eso es así, como también lo es que *El Canon de los comics*, que acaba de agotarse en su primera edición, vende muchísimo más que el áltimo álbum escrito por Ramón de España. En general podría decir que la colección de libros de Doctor Vértigo tiene una media de ventas muy superior a cualquiera de nuestras colecciones de álbumes, incluyendo *Torpedo*.

**Eso quiere decir que aún hay un público que tiene una cierta inquietud por la historieta.**

Puede querer decir esto y también puede ser el reflejo de la carencia de bibliografía sobre comics. Por otra parte, habría que analizar título por título y encontraríamos razones varias para su éxito como: el interés que suscita un tema concreto en sectores de aficionados y de no aficionados, o el atractivo de los autores. De todos modos, si ampliamos la visión y tenemos en cuenta las ventas de *Neko*, *U*, *Dolmen*, *Slumberland*... se confirmaría esa desproporción entre lo que aquí se publica dedicado a la información y teoría respecto a la publicación propiamente de cómic.

**LA LIBRERÍA ESPECIALIZADA ES UN ÁMBITO EN EL QUE EL PÚBLICO DE CÓMIC PARA ADULTOS DECRECE DESDE HACE QUINCE AÑOS**

**Háblanos de la situación de la colección Biblioteca Cuto y de sus perspectivas.**

Pues de la Biblioteca Cuto tengo que decir que nos hemos vistos obligados a cerrarla con ese nombre, pero reaparecerá con otro que probablemente será Biblioteca Viñetas. El motivo de este cambio es que los herederos de Jesús Blasco, en este caso Adrián Blasco, nos prohíben utilizar esa cabecera ya que ellos tienen registrada esa marca. Cuando creamos esa colección, le pusimos ese título tanto como homenaje a Cuto como personaje como al hecho de que *Cuto* fue el primer fanzine español dedicado a los comics, aparecido en los años sesenta y hecho por Luis Gasca. Pero hay que reconocer los derechos de los herederos de Blasco y por lo tanto cambiar el título, cambio que no nos vendrá mal porque la colección ha estado en el limbo durante estos años. El motivo del retraso es que me comprometí a que el segundo título fuera una edición corregida y revisada de *Apuntes para una historia de los tebeos*, la primera obra de estudio sobre los tebeos españoles, que realizó Antonio Martín, libro que me parece imprescindible. Con ello pretendía colocar en la colección un título sobre nuestra historieta, pero Antonio Martín no ha podido terminar la revisión de su libro. Así que después de año y medio de parálisis tenemos tres proyectos claros en marcha: una recopilación de textos de Jesús Cuadrado, las memorias de Josep María Bea y una obra que saldrá de una entrevista larga con Alfons Figueras.

**Si te parece, pasamos ahora al capítulo final de vuestros proyectos más inmediatos. ¿Cómo encarais este 99?**

Pues de una manera continuista y con el objetivo de mantenernos, para lo que sacaremos unas 80 novedades. Ello quiere decir que seguiremos en la línea de aprovechar el catálogo de Glénat Francia. En el ámbito del manga, terminaremos las colecciones iniciadas y abriremos las de *Astro Boy* de Tezuka y *Noritaka*. Por lo que respecta a material francés queremos potenciar la colección Historia Gráfica, en la que publicaremos *Quetzalcoatl* de Mitton, una novedad importante será el lanzamiento de *Titeuf* de Zep, una de las series humorísticas que más venden en Francia. En la colección Integral aparecerá *Escalera de vecinos* de Pons. También publicaremos novelas gráficas de Ramon Boldú y Aleix Barba. Y en la vertiente de libros de texto, en Doctor Vértigo Isabel Andrade sacará un tomo sobre el cómic erótico y Lorenzo Díaz ampliará su análisis de los superhéroes. También queremos iniciar una colección de libros de lujo con una selección de portadas de tebeos de aventuras, escrito por Salvador Vazquez de Parga. Por último, vamos a publicar novelas de autores relacionados con la filosofía de la Colección Doctor Vértigo.

DIEZ AÑOS DESPUÉS, FRANK MILLER SIGUE EN LA CRESTA DE LA OLA. EL HOMBRE QUE REVOLUCIONÓ EL CÓMIC COMERCIAL AMERICANO DE LOS OCHENTA CON SUS PERSONALISIMAS INTERPRETACIONES DE DAREDEVIL Y BATMAN SE HA DESPLAZADO DE LA PISTA CENTRAL DONDE SÓLO SE PROMOCIONAN HÉROES ENMASCARADOS. A CAMBIO, ES MÁS SABIO, MÁS DURO Y MÁS IMPLACABLE, TANTO EN SUS CONVICCIONES COMO EN SU MANERA DE TRABAJAR. SU PERSONALIDAD LE HA LLEVADO A ESTABLECERSE, DE MANERA INSÓLITA, COMO UNA VOZ SOLITARIA Y PERSONAL CAPAZ DE DIBUJAR EXACTAMENTE LOS TEBEOS QUE LE DA LA GANA SIN PERDER AL PÚBLICO. POR EL CAMINO, HA INVENTADO UNA FORMA DE HACER HISTORIETA QUE HASTA AHORA SÓLO ÉL SE ATREVE A PRACTICAR.

FRANK MILLER (MONTPELIER, VERMONT, 1957) ALIMENTÓ SUS SUEÑOS INFANTILES CON EL *SPIDER-MAN* DE STAN LEE Y STEVE DITKO, LAS NOVELAS POLICIACAS DE MICKEY SPILLANE Y UN PEPLUM DE TERCERA (*EL LEÓN DE ESPARTA*) QUE INFLUIRÍA PROFUNDAMENTE EN SU VISIÓN DE LO QUE DEBE SER UN HÉROE. DEBUTANTE EN EL ASFIXIADO PANORAMA HISTORIETÍSTICO DE FINALES DE LOS SETENTA, MILLER PASÓ SIN PENA NI GLORIA POR VARIOS TÍTULOS DE GOLD KEY, DC Y MARVEL HASTA QUE TUVO OCASIÓN DE PONERLE LAS MANOS ENCIMA A *DAREDEVIL*. LA PRESENCIA DE MILLER EN ESTA COLECCIÓN ENTRE 1979 Y 1983 SUPUSO UN FENOMENAL ESTIMULANTE PARA EL CÓMIC AMERICANO, NECESITADO DE QUE ALGUIEN LE DEVOLVIERA LA FE EN SÍ MISMO. CONVERTIDO EN LA ESTRELLA MÁS PROMETEDORA DE LA DÉCADA, MILLER CONSIGUIÓ QUE DC CEDIERA A TODOS SUS CAPRICHOS PARA PUBLICAR *RONIN*, UNA CREACIÓN PERSONAL QUE ABRIÓ NUEVOS MERCADOS -CALIDAD DE PRODUCCIÓN, PÚBLICO ADULTO- Y EN LA QUE EL AUTOR ENCONTRÓ

# frank MILLER

SU FÓRMULA DE TRABAJO PREDILECTA: LA SERIE LIMITADA DE SEIS EPISODIOS. AUNQUE *RONIN* NO FUE EL FENOMENAL ÉXITO DE VENTAS QUE SE ESPERABA, DC SE VIO COMPENSADA POR OTRA APORTACIÓN DE MILLER: *BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS* (1986). EN ESTA MINISERIE DE 4 EPISODIOS, MILLER ALTERÓ LA PERCEPCIÓN QUE HASTA ESE MOMENTO SE TENÍA DE LOS SUPERHÉROES, Y DE PASO CREÓ UNO DE LOS FORMATOS MÁS LUCRATIVOS DE LA ÚLTIMA DÉCADA, EL LLAMADO *PRESTIGE*. POR ENTONCES, MILLER INICIÓ TAMBIÉN UNA PRODUCTIVA LABOR COMO GUIONISTA QUE ESCRIBE PARA OTROS DIBUJANTES. ESTAS COLABORACIONES RESULTARÁN ENRIQUECEDORAS, COMO EN EL CASO DE *ELEKTRA: ASSASSIN* (1986) Y *DAREDEVIL: LOVE AND WAR* (1986) CON BILL SIENKIEWICZ, AUNQUE ALCANZARÁN SUS MAYORES COTAS CON DAVID MAZZUCCHELLI, EN *BATMAN: AÑO UNO* (1987) Y *DAREDEVIL: BORN AGAIN* (1986-87).

PERDIDO EN EL DEVASTADOR ENGRANAJE DE HOLLYWOOD DURANTE DOS AÑOS, LOS QUE EMPLEA EN ESCRIBIR *ROBOCOP 2* Y *ROBOCOP 3*, MILLER REGRESA AL CÓMIC CON UNA NOVELA GRÁFICA ESPLENDOROSA (*ELEKTRA LIVES AGAIN*) Y VARIOS GUIONES: *GIVE ME LIBERTY* (1990, DIBUJADO POR DAVE GIBBONS, DARÍA LUGAR A LA SAGA DE MARTHA WASHINGTON, CONTINUADA EN POSTERIORES MINISERIES), *HARD BOILED* (1990, ILUSTRADO POR GEOFF DARROW), *DAREDEVIL: THE MAN WITHOUT FEAR* (1993, CON JOHN ROMITA JR.), *BIG GUY & RUSTY THE BOY ROBOT* (1995, DE NUEVO CON DARROW) Y *BAD BOY* (1997, CON SIMON BISLEY).

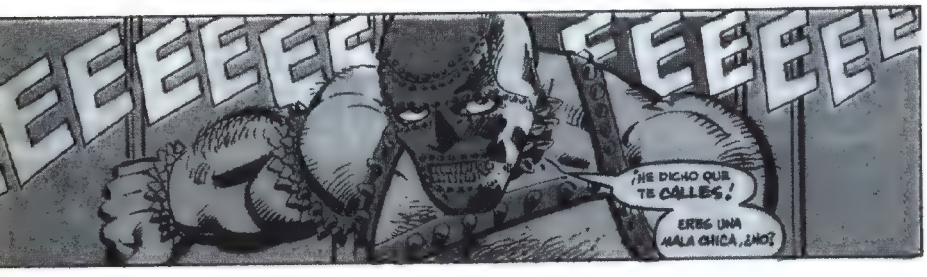
PERO SU VERDADERO GOLPE DE TIMÓN LO DARÍA EN 1991, AL INICIAR LA PUBLICACIÓN DE LA PRIMERA SAGA DE *SIN CITY*, DONDE DECIDIRÍA DEFINITIVAMENTE TOMAR LAS RIENDAS DE SU CARRERA SIN PLEGARSE A LAS EXIGENCIAS DE LAS GRANDES EMPRESAS. DURANTE ESTA DÉCADA, MILLER NO HA DEJADO DE PRODUCIR NUEVAS HISTORIAS DE *SIN CITY*, EXCEPTO PARA ALGÚN EXABRUPTO PARÓDICO COMO EL ESPECIAL *HISTORIAS OFENSIVAS* (1998) O LA MINISERIE DONDE POR FIN ABORDA LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS Y LA LUCHA ENTRE LOS ESPARTANOS Y LOS PERSAS, *300*, QUE SERÁ PUBLICADA ESTE MISMO AÑO POR NORMA EN NUESTRO PAÍS.

# el sacrificio HEROICO

**por Trajano Bermúdez**

Cuando se revisa la totalidad de la obra de un autor, una serie de temas recurrentes han de aflorar necesariamente, sobre todo si merece la calificación de "autor", y no de mero "artesano" al servicio -noble, por supuesto- de las demandas del público consumidor. En el caso de Frank Miller, sus temas se repiten con tal asiduidad y con tan marcado énfasis que cabría clasificarlos de obsesiones; las obsesiones de un autor que no ha dejado de crecer desde los inicios de su carrera hasta la actualidad. A simple vista, esas obsesiones se identifican rápidamente: exaltación de la figura del héroe solitario que se enfrenta a un entorno corrupto, abundancia de combates físicos, rabioso individualismo, culto a la fuerza, desconfianza de las instituciones, inevitable victoria desesperada del protagonista.

Motivos aparentes que se conectan con obsesiones más profundas, la primera de las cuales, increíblemente, no ha sido mencionada nunca, que yo sepa, en ninguno de los innumerables textos escritos sobre Miller: el masoquismo. Y digo increíblemente porque el masoquismo se presenta en Miller no sólo con todo el peso de su significado íntimo, no sólo de una manera implícita y alegórica, sino también con todos los signos externos que comúnmente lo identifican.




*Daredevil #173 USA (1981)*

Es obvio que Miller se regodea en el sufrimiento que padecen sus héroes: desde Elektra (especialmente cuando es protagonista, en *Elektra: Assassin*) hasta Martha Washington, pasando por los Dwight, Marv y Hartigan de *Sin City* o los espartanos de *300*, todos son torturados, vejados y humillados con un entusiasmo contagioso. Es más, los héroes suelen recibir la tortura con sentimientos a menudo de alegría o desafío: el resultado jamás es un trauma. La mortificación suele ejercer sobre ellos los efectos de una purificación espiritual por medios físicos. Los fortalece. Es un paso necesario para convertirse en verdaderos héroes.

Quien piense que el masoquismo es contradictorio con un héroe poderoso y violento, debería tener en cuenta que el masoquismo no implica verdadero padecimiento ni inferioridad. Se practica como medio de obtener el placer y lo suelen practicar individuos fuertes en su comportamiento social y público que, mediante ese ritual -porque es un ritual pautado con su propio protocolo- se ponen en contacto con su propia sensualidad, despiertan su humanidad y renuevan energías.

En los tebeos de Miller también están presentes muy a menudo esos símbolos rituales: las esposas, las cadenas, las máscaras de cuero, los clavos, los azotes. Y, por supuesto, algo más que el mero dolor físico: la sumisión. Los héroes grandes, míticos, imparables, poderosos, se someten por entero a la voluntad de un amo/ama (véase Marv y Dwight con Goldie y Ava, o Elektra y Daredevil con Stick) que personifica la verdadera sumisión al verdadero sueño: el sentido del deber. También son frecuentes las escenas de cautividad en las páginas de Miller, y repetida la presencia de la figura de la mujer fuerte, superior y castigadora, absolutamente idealizada. La dominadora.

Para alcanzar el éxito final en el juego masoquista, los héroes, una vez curtidos en el sufrimiento, deben afrontar el momento culminante: el sacrificio heroico. Es el instante hacia el que conducen todas las historias de Miller, el momento en que cristalizan todas las tramas y se entrecruzan todos los caminos abiertos. Los héroes de Miller, familiarizados ya con el dolor, sólo alcanzan la victoria mediante el sacrificio, la inmolación. Para detener a la supercomputadora Virgo, Billy tiene que renunciar a la fantasía de Ronin. Para convertirse en Elektra, Elektra tiene que perder lo que más quiere: su padre. Para volver a nacer, Daredevil tiene que abandonar su vida como Matt Murdock. Para eludir la derrota, el Batman de *Dark Knight* tiene que

*Ronin #4 (1983)*

morir en combate con Superman. Para ser considerado un hombre, Marv tiene que entregar su vida en la silla eléctrica. Para acabar con la Circe que es Ava, Dwight tiene que sacrificar su propio rostro -su identidad- y matar a su amor. Para salvar a Grecia, los espartanos tienen que obstaculizar el avance de los ejércitos persas con sus propios cuerpos. Por supuesto, el sacrificio no es un impulso de muerte, un ansia de autodestrucción, sino la forma de encontrar la redención. Todos los héroes, una vez han hecho el sacrificio, obtienen la victoria que buscaban, librándose así del peso de sus pecados anteriores. En *300* por ejemplo, se nos indica como una de las razones para la invasión de los ejércitos de Jerjes -su veracidad histórica es irrelevante- la brutalidad de Leónidas y sus espartanos. Esa misma brutalidad les convierte en los más aptos para morir luchando por la libertad de sus compatriotas, y es ese sacrificio heroico el que inspira a los griegos para enfrentarse a los invasores y expulsarlos, es decir, el sacrificio facilita su redención final, aún después de muertos. El ejemplo puede trasladarse a *The Dark Knight Returns, Batman Año Uno, Ronin, Elektra: Assassin, Elektra Lives Again, Born Again* y todas las sagas de Martha Washington y *Sin City*.

Evidentemente, todo este artificioso ciclo que se repite una y otra vez, remite a la preocupación cristiana por el sufrimiento y el dolor, una preocupación que tiene sus raíces más allá de los mártires, en la Pasión de Cristo, que se sacrifica para salvar a todos los hombres, y resucita a los tres días. Como ecos distorsionados, miles de historias vienen a repetir ese mismo esquema bajo las más distintas apariencias. Y es que cuando se dice de la Biblia que es La Historia Más Grande Jamás Contada, no se dice sólo porque sea un eslogan muy comercial. En la obra de Miller, los motivos religiosos (monjas, iglesias, cruces) han aparecido normalmente como detalles de imaginería, como respondiendo a una preocupación o inquietud subyacente del autor que no acababa de definirse o aclararse. En realidad, probablemente sin percibirse de ello, Miller está afrontando sus propios conflictos espirituales mediante los disparos y los sablazos de héroes cortados por el molde del más intransigente John Wayne. El peso de la educación católica, sea servida a través de la catequesis o a través de vehículos de ficción, es difícilmente expurgable. "*No puedes borrar toda tu infancia y todo lo que te enseñaron por el camino* -explicaba Miller hablando de su propia formación católica- *Además, estamos hablando de una fe que se basa en miles y miles de años de filosofía, pensamiento y tradición. No puedes eliminarlo todo porque un día decidas que no forma parte de ti.*"[1]

Así, las obras de Miller se muestran como una serie de metáforas destinadas a satisfacer una fantasía. Pero no la repetida fantasía de poder infantil del típico superhéroe americano, sino la fantasía de reconciliar el imperativo moral cristiano que exige ser bueno con el mundo en el que vivimos. Un mundo donde tenemos que ser buenos -si queremos salvarnos- a pesar de que todo -especialmente nosotros mismos- está en contra. "*Sabemos que nos gusta identificarnos con un héroe o una heroína dinámicos que superan las adversidades y triunfan sobre sus enemigos, que terminan con el chico o con la chica. Pero se admiten menos el placer y el sentido que se ganan con la identificación con un cuerpo doliente. A Cristo se le venera siempre como una figura clavada a una cruz, sangrante y mutilada, despreciada y traicionada. Se trata de una visión que nosotros mismos, aunque generalmente en secreto, acariciamos.*"[2]

El grado de estilización de la metáfora -¿o deberíamos decir parábola?- es tan alto que lógicamente Miller plasma sus obras de redención de la forma más romántica posible. Sus trabajos son sólo marginalmente realistas. Por el contrario, lo que busca es aumentar la resonancia de cada detalle. El mejor ejemplo tal vez lo encontremos en las escenas de combate, diseñadas no para transmitir la energía cruda de un Jack Kirby o el dinamismo coreográfico de un Steve Ditko, sino para provocar la admiración. Los héroes pueden congelarse en el vacío, a mitad de salto, deteniéndose en un instante de extática plenitud, con el gesto preparado antes de descargar el golpe definitivo, que Miller suele escamotearnos recurriendo a sombras o elipsis, porque a él no le interesa la identificación ni la complicidad del lector, sino su admiración. Se trata de hacernos sentir más pequeños que esas figuras míticas, y los ballets ninja de exasperante lentitud (no se usan líneas cinéticas) son lo más alejado posible de las gratificantes rabietas de Hulk o las deslumbrantes y limpias superhazañas de Superman.

Es curioso que apenas nadie se haya molestado en indagar el contenido personal, psicológico, erótico (el masoquismo, no lo olvidemos, es al fin y al cabo un juego sexual) y religioso de Miller, siendo como son tan evidentes todas estas lecturas. La

IMPOSIBLE.
ME TIRAN CON TRA UN MUELLO DEL CEMENTO
Y AQUÍ EL MUELLO SIGUE APUNTANDO...
NO HAY UN CENTÍMETRO DE MI CUERPO NO MANCHADO EN ALGÚN MOMENTO CUBIERTO DE UNA FORMA DE UNA FORMA DE...
DE CAMINAR MÁS...
DE HABLAR MÁS...
TE LO RUEGO
NO PARES.

*Arriba: Elektra Assassin #6 (1987) Dibujos de Bill Sienkiewicz*
*Debajo: Sin City: Moriría por ella (1994)*

ha tocado, sin embargo, arrostrar multitud de simplonas lecturas políticas, víctima tal vez del momento de su eclosión -*The Dark Knight Returns* y su alineación junto a obras de Alan Moore como *Watchmen* o *V de Vendetta*, además del *Maus* de Art Spiegelman, que tenían muy distinto cariz- y de la inmadurez de unos críticos recién salidos de la crisálida de lectores adolescentes de superhéroes que estaban demasiado ansiosos por clavar sus colmillos en una pieza jugosa. Los mismos críticos que, adentrándose en la madurez y perdida la euforizante inercia de los años 86 al 88, han vuelto sus lanzas contra Miller acusándole de desatinados delitos ideológicos y, básicamente, de seguir siendo fiel a sí mismo y no a la idea que se habían formado de él.

Y es que, más allá de lecturas e interpretaciones variopintas, Miller confirma cada año que pasa algunos rasgos que definen su figura inequívocamente. Uno, su constante inconformismo creativo, su constante deseo de llevar más allá su dominio del lenguaje del medio, y aún más, de inventar nuevas frases, recursos, giros que enriquezcan ese lenguaje. Continuamente alterando su estilo de dibujo, continuamente buscando soluciones narrativas e investigando el ritmo y la composición de la historieta, durante los últimos 20 años Miller ha hecho más aportaciones formales al medio que ningún otro historietista comercial americano. Se ha ganado una posición en una noble tradición de la cual es por ahora el último eslabón, y que reúne los nombres de Will Eisner, Jack Kirby, Steve Ditko, Gil Kane, Neal Adams y Jim Steranko.

Dos, su carisma personal, un carisma reforzado únicamente por sus decisiones personales, y no por sospechosas campañas de marketing. Miller representa una ética de trabajo y de comportamiento cuyos estándares no resiste casi nadie. Amamantado en la más *mainstream* de las cunas, la Marvel y la DC de los años 70, Miller se ha desplazado lentamente hasta instalarse en las más innegociable independencia, pero no la independencia que significa publicar en una editorial "independiente", sino la independencia que supone la renuncia explícita a la influencia de las Grandes, la independencia -es más, la beligerancia- respecto a las presiones de la censura revitalizada, la independencia respecto a modas, la independencia respecto a los trucos fáciles del mercado y las tentaciones económicas para profesionales con nombre que suponen los proyectitos especiales de Daredevil o Batman. Frente a la decepción de Image, frente a la decepción de la generación que lo prometía todo -Howard Chaykin, Walt Simonson, John Byrne, Jim Starlin-, Miller recarga las pilas leyendo a Daniel Clowes o acudiendo a la SPX 98, la convención del cómic alternativo americano, pero alternativo de verdad, casi la Anti-San Diego, podríamos decir. "*En la entrega de los premios Ignatz el sábado por la noche, Miller dejó de lado su discurso, admitiendo ante el público reunido que su retórica habitual -sobre temas tales como los derechos de los creadores- era inapropiada para los asistentes a la SPX porque parecían haber "superado esa etapa". Muchos asistentes expresaron su admiración por el reconocimiento generacional de Miller. Josh Neufeld declaró al* Journal *que uno de los momentos álgidos de la convención fue "oír a Frank Miller admitiendo que tenía "mucho que aprender" sobre los comix indie. Ver su acto de humildad (y su apertura a nuevas experiencias) fue probablemente el momento cumbre del fin de semana para mí."*[3]. No es fácil encontrar compañeros de viaje para Miller en estas condiciones: Will Eisner es la figura histórica que más se podría aproximar, y entre los contemporáneos apenas David Mazzucchelli.

Una actitud hornada para un hombre que ha establecido una relación coherente entre su vida y su obra. Hace tebeos sobre hombres buenos en un entorno hostil, y que los hace a pesar de las hostiles condiciones del mercado, incapaces por ahora de impedirle que se siente cada día delante del tablero de dibujo a intentar hacer lo mejor posible. U

[1] *Frank Miller*, entrevista de Charles Brownstein en *Fresno Magazine*, volumen 3, número 3, otoño de 1997.
[2] *Una defensa del machismo*, de Anita Phillips, Alba Editorial, 1998.
[3] *SPX '98: Over the Hump*, artículo de Tom Spurgeon en *The Comics Journal* nº 208, noviembre de 1998.

# miller HABLA

## INFLUENCIAS

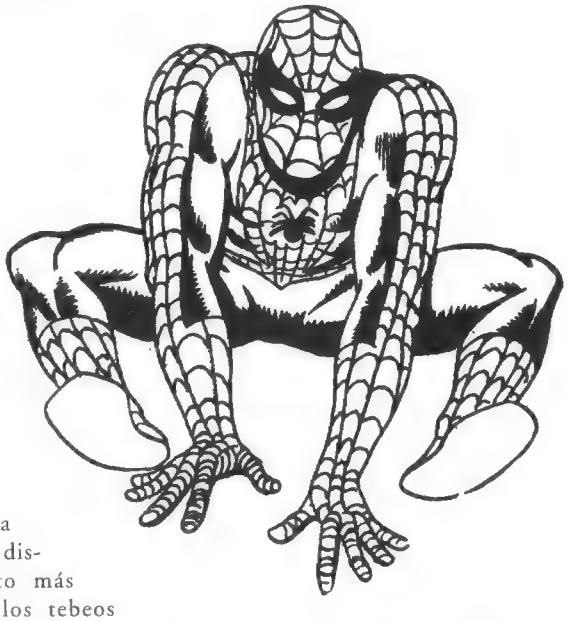
Tuve la suerte de criarme en una casa llena de libros. Mis padres nos animaban a la lectura. No, nos lo exigían. Digámoslo así. De manera que leí un montón de cosas. Y mientras estuviéramos leyendo, a ellos no les importaba lo que fuera. Pero la primera influencia, la más fuerte que puedo recordar son los tebeos. Yo no soy de esos que dicen que proceden de otro sitio. Crecí leyendo tebeos de *Superboy*, y después tebeos de *Spider-Man*, y novelas de Mickey Spillane. Aunque recibí una buena educación en otros campos, siempre me sentí atraído hacia este tipo de ficciones.

Creo que Jack Kirby poseía toda la furia del Antiguo Testamento. Estaba lleno de energía violenta, y fue el hombre adecuado en el momento adecuado, especialmente cuando hizo superhéroes. Y especialmente -y sé que aquí estoy en minoría- cuando más tarde trabajó para DC e hizo los *New Gods*, porque para mí ése fue el trabajo más puro que jamás hizo. Incluso me gustaban algunos de sus extraños diálogos. Sonaban a su voz. Pero creo que era un mitologista. Su material siempre intentaba ser homérico. Y por fin dio en el clavo con el material de DC. Es una pena que nunca llegara a terminarlo.

Para mí, lo más asombroso de Wallace Wood, aparte de su maravillosa capacidad de dibujo y su uso de las atmósferas, es que era capaz de encontrar glamour en cualquier cosa. Podía dibujar una caca de perro y convertirla en la cosa más maravillosa que hubieras visto en tu vida. Hay un aspecto de romance y glamour que creo que debe ser parte de lo que busco en *Sin City*.

## INDIVIDUALISMO Y CREACIÓN

Conseguí mi primer trabajo en 1976, y en aquel momento, cuando me trasladé a Nueva York, se me enseñó desde el principio que los superhéroes eran lo único que se publicaba; así que aprendí a hacerlos, y aprendí una serie de disciplinas y normas éticas que eran pertinentes en aquel momento. Con el paso del tiempo me convertí, como Neal Adams, en una especie de rebelde de la familia, y hasta que no empecé a alejarme de los grandes editores no comprendí que ésa no era realmente la familia a la que yo pertenecía.



*Spider-Man, por Steve Ditko*

Cada vez disfruto más de los tebeos hechos por una sola persona. Tebeos que hablan de lo que esa persona realmente disfruta en su interior. Material tipo *Bone*, *Hellboy* o *Eightball*. Son títulos con mucha personalidad, y para mí ésa es la mayor virtud del cómic. Y creo que uno de los problemas que tengo con el debate sobre qué género es mejor, o si debería haber géneros, es que, en cierta manera, es un sinsentido. Podría ocurrir que llegara alguien y volviera a hacer un superhéroe a la antigua usanza con tal brío que todos quedásemos deleitados. Lo que me molesta es

*Arriba: Calvin & Hobbes, de Bill Watterson*
*Debajo: Eightball, de Daniel Clowes*

que el material esté producido en una cadena de montaje, o que dé esa impresión. Que la gente siga órdenes editoriales desfasadísimas, o que se prostituya para ser parte del mercado.

Sonará simple, pero creo que uno de los elementos esenciales que hacen que un cómic funcione, y una de las razones para que se traduzca tan pobremente al cine, es el puro placer de ver un buen dibujo. Un ejemplo perfecto es *Calvin y Hobbes*, de Bill Watterson. No puedo imaginarlo en ningún otro medio, porque aún más que la humanidad o el humor de la tira, es el dibujo lo que resulta un placer de contemplar, y mi ojo queda tan cautivado que tengo que prestarle atención. Siento una oleada de placer al ver algo así. Otro caso es, por ejemplo, *Eightball*. Clowes me llega en un nivel muy distinto. Dibuja muy bien, y es muy expresivo, y me encantan las personalidades que desarrolla en sus historias, se leen muy bien, pero creo que lo que más me atrae de lo que hace es que se me mete en la cabeza o, aún peor, él me mete en la suya. Y es un sitio que da miedo. A menudo me encuentro pensando en una de sus historias días después de haberla leído, y volviendo a leerla sólo para revisitarla.

## DECEPCIONES

Soy el más joven de un grupo que incluiría a gente como John Byrne o Chris Claremont, y fuimos el último grupo que aprendió a trabajar a la antigua usanza. Gente como Mignola o Art Adams irrumpió en un mundo del cómic muy distinto del que yo conocí. Cuando yo entré en los comics, la gran novedad era que las editoriales estaban empezando a devolver los originales. Pero no se había oído hablar de los royalties. Eso era una gran batalla que aún estaba por llegar. Cuando tenía veintitantos y estaba haciendo *Ronin* y empezaba a sentir cómo me libraba de las cadenas creativas, pensaba que sólo tendríamos que obtener cierto número de victorias en el terreno empresarial y que habría una enorme explosión de talentos que producirían obras que estaban locos por producir. Lo cierto es que no hay forma de decirlo suavemente... pero fue una terrible decepción ver lo que ocurrió en realidad.

En uno de mis peores momentos, comparé la industria a un puñado de imitadores de Elvis que intentaran vender discos. O sea, yo crecí con el viejo material de Stan Lee y Jack Kirby, y con el de Steve Ditko, me encantaba y siempre le tendré cariño. Pero para mí, repetirlo sería como seguir en primero de básica durante el resto de mi vida. Y poca gente ha sido capaz de dar el salto. Como persona educada a la vieja usanza, debo admitir que pasar a generar tu propio material sin una estructura pre-existente, sin un director-padre supervisándote, es un salto difícil. Pero me parece que muy poca gente ha conseguido darlo.

Voy a parecer un verdadero hipócrita, pero hubo un aspecto malo en el hecho de que las condiciones económicas de los autores de historietas mejorasen. Creo que no sólo influyó en que la gente que ya estaba en el mundillo empezara a pensar sólo en arramblar con el encargo que pagase mejores royalties, sino también en cómo percibía el mundillo la gente que ingresaba en él. O sea, los tíos de Image entraron como si fueran un puñado de estrellas del rock. Estaba claro que pensaban hacerse ricos y famosos. Cuando yo estaba haciendo *Daredevil*, estaba entusiasmado. Estaba enamorado del trabajo. No pensaba en otra cosa. Hoy en día no son ésas la clase de fantasías que tengo, pero cuando era un chaval, estaba con otro puñado de chavales que estaban igual de enamorados del medio, o esa impresión me daba.

## LA CENSURA

Creo que una de las razones por las que los comics han tenido choques ocasionales con la censura es algo inmanente al mismo medio, al proceso íntimo de lectura, al acto de dibujar, y a la manera en que se presta a los temas más atrevidos, situándose en los límites de las artes y el ocio; y la industria siempre ha intentado disculparse por eso. Vive con un miedo cerval a que alguien se fije en ella. He de decir que es contradictorio tener miedo de llamar la atención y al mismo tiempo querer convertirte en un medio de masas. Si observamos los años más brillantes de nuestra historia, estos han tendido a ser los que han producido el material que se consideraba más ofensivo. Ahí está la época EC, o los *undergrounds*, mientras que los periodos bajos, al menos creativamente, se corresponden a cuando hemos sido lo que todo el mundo pensaba que éramos. Es decir, cuando Superman arrastraba la Tierra con una cadena gigante.

## GÉNEROS

Creo que el género es una forma o estructura dentro de la cual uno puede trabajar, y creo que uno puede leer a Dashiell Hammett y descubrir diálogos asombrosamente buenos y detalles muy perspicaces en el contexto de una historia de crímenes. Y aunque intento no pensar en la comercialidad -de hecho, es una palabra que a menudo me pone enfermo- sí que intento hacer mi trabajo tan atractivo y tan entretenido como sea capaz. Cuando estaba en el instituto, que es el único sitio donde he estudiado arte -es decir, oficialmente- me mosqueaba la gente que utilizaba la frase "exprésate a ti mismo". Porque eso me sonaba enormemente narcisista. Yo creo en el oficio, creo en construir algo cuidadosamente, y en que el lector sea el objetivo final del esfuerzo.

Durante los 80 funcioné en gran medida como el rebelde del grupo, y lo que hacía era coger a Batman y hacerle más duro y más malo. Pero si ahora siento la necesidad de hacer un personaje duro y malo, no hace falta que lleve mallas o conduzca un Batmóvil.

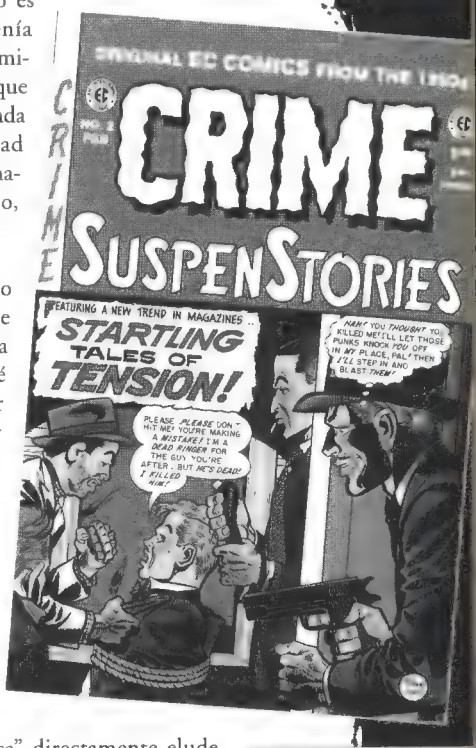
Volviendo a los superhéroes, a mediados de los 80 fue cuando *Dark Knight* y *Watchmen* pegaron, y creo que se los consideró erróneamente un revival de los superhéroes. Una vez le dije a Alan Moore que él había hecho la autopsia y yo había tocado en el funeral. A mí eso me parece más el final de algo que ninguna clase de inicio. Me sorprendió que la gente hablara de ellos como si hubieran revitalizado algo. Porque lo que a mí me pareció fue un puñado de fans

I KNEW SOMEBODY WAS IN THE LODGE THE MINUTE I HIT THE CLEARING. I'D BEEN AWAY ALL DAY HUNTIN
DOWN AN ELUSIVE DEER AND HAD STARTED BACK EMPTY-HANDED. I SAW THE FAINT WISP OF SMOKE CURLING
UPWARD FROM THE FIELDSTONE CHIMNEY AND DRIFTING OFF INTO THE GATHERING TWILIGHT. I REMEMBERED
HAVING PUT OUT THE FIRE THAT MORNING. INSTINCTIVELY, I PULLED THE BOLT ON MY SAVAGE 30-30 AND S
IT HOME. THEN I KICKED THE DOOR OPEN...
ALL RIGHT. GET YOUR... HANDS...WHAT THE..
GASP...

adultos marchándose y diciendo adiós.

## HÉROES

Mi madre trabajaba de once de la noche a siete de la mañana como enfermera... un trabajo muy exigente, y después volvía y cuidaba de siete hijos. Dormía una media de dos a tres horas por noche. Para mí, eso es disciplina. Mi padre tenía una energía y una determinación inmensas. Creo que es imposible conseguir nada sin una enorme cantidad de disciplina. Si no ser chapucero es no ser humano, prefiero no ser humano.


ORIGINAL EC COMICS FROM THE 1950s
CRIME
SUSPENSTORIES
FEATURING A NEW TREND IN MAGAZINES..
STARTLING TALES OF TENSION!
PLEASE, PLEASE DON'T HIT ME! YOU'RE MAKING A MISTAKE! I'M A DEAD RINGER FOR THE GUY YOU'RE AFTER...BUT HE'S DEAD! I KILLED HIM!
NAW! YOU THOUGHT YOU KILLED ME? I'LL LET THOSE PUNKS KNOCK YOU OFF IN MY PLACE, PAL! THEN I'LL STEP IN AND BLAST THEM!

Con apenas cinco años, la noción de lo que era el heroísmo ya estaba en mi mente, y de qué manera. Recuerdo, por ejemplo, que desde muy pronto pensé que una de las cosas más repugnantes que existía era el lema "El crimen no compensa." Yo pensaba, ah, ¿se supone que no debemos cometerlo porque no compensa? ¿Si compensara, deberíamos hacerlo? Lo de "El crimen no compensa" directamente elude cualquier tipo de distinción moral. Así que supongo que siempre me he visto atraído hacia esa clase de personajes e historias. No puedo explicar por qué.

*Arriba: el glamour de Wally Wood Debajo: Crime SuspenStories (EC, 1950)*

Creo que las historias que hablan de la lealtad y del honor también son profundamente significativas para la vida. De hecho, creo que en gran medida, la obra más contemporánea que jamás he hecho ha sido *300*. Porque pude tocar esos temas clásicos. Siempre son significativos.

*Los contrastes de Johnny Craig*

Intento definir al héroe a través de las pruebas que supera. Obviamente, en mis historias una buena parte de las pruebas es física. En el caso de *Ese cobarde bastardo*, por ejemplo, quería que el personaje de Hartigan fuese muy vulnerable. Quería que fuese alguien que estuviese muy cerca del abismo, y me pareció que una manera muy clara de señalarlo era dándole una dolencia cardiaca. Así también subrayaba su edad, que era un factor muy importante. No quería que fuese una película de Harry el Sucio, en la que el personaje es supuestamente viejo pero actúa como un joven. Supongo que, sencillamente, me gusta que mis héroes sean puestos a prueba, y ésa es una de las formas de hacerlo. También me gusta poner a prueba su cordura. Con Martha Washington, una de las cosas que he intentado transmitir es que, a lo largo de las series, cada vez tiene una mente más disciplinada, hasta el punto de que es casi sobrehumana.

Yo diría que mi imaginación tiende hacia lo más físico. Lo directo, lo mítico. Me resulta increíble que haya gente que vea *Sin City* y que piense que es realista, lo cual nunca ha sido mi intención. Es la obra más romántica que jamás he producido hasta *300*. No me siento especialmente dotado o atraído a abordar las cosas de manera opuesta, excepto en un aspecto menor de mis obras. Pero es que así es como me salen las historias, así es como siento a mis personajes.

## NOVELA NEGRA

Ahora mismo, Chandler me resulta absolutamente delicioso, porque se permite ser un poco poeta, y ciertamente creó al héroe más agradable de la literatura negra. Philip Marlowe es siempre un caballero de sucia armadura. Es un bienhechor compulsivo que no lo admite ni ante sí mismo. Mientras que Spillane siempre crea personajes voraces, tíos bárbaros, implacablemente masculinos y brutales. Sin embargo, la oscuridad de Hammett es mucho más profunda. El final de *El Halcón Maltés* es uno de los momentos más existencialmente espantosos que he leído. Supongo que a eso es a lo que me refería con lo de que se pueden conseguir cosas dentro de los géneros.

## SIN CITY

Siempre he sido fan de las historias de crímenes, desde que era un chavalín. Cuando me mudé a Nueva York, esos eran los únicos dibujos que traía. Traía páginas de tebeos de crímenes amateur que había hecho. Siempre me han encantado. Ahora, cuando llegué a Nueva York era 1976, y no había precisamente un mercado para los tebeos de crímenes. De hecho, el Comics Code impedía que se publicaran. No se podía utilizar la palabra "Crimen" en el título de ningún tebeo. Es fácil observar esas influencias en los superhéroes que hice, desde *Daredevil* hasta *Batman*. Por eso me atraían los superhéroes que no tenían poderes, o que tenían un mínimo número de poderes. Me gustaba especialmente Daredevil por su poder, su rasgo principal era una minusvalía. De manera que ésa ha sido siempre mi ambición. Pero lo que más contribuyó a que me concentrara en hacer *Sin City* y en trabajar por mi propia cuenta fueron el par de años que pasé en Hollywood. Mientras escribía la secuela de *Robocop* me tocó pasar la experiencia de Hollywood completa, y después de un tiempo comprendí que Hollywood es en gran medida una especie de purgatorio. Me sentía espantosamente mal. Llevaba dos años sin dibujar. Era la primera vez en mi vida que había dejado de dibujar. Así que decidí volver a ponerme, pero esta vez haría simplemente lo que quisiera hacer, sin compromisos. Y a ver si funcionaba. Así que tomé algunas de las notas que tenía -el nombre de *Sin City* para la serie se me había ocurrido antes- y concebí un argumento, y me senté y empecé a dibujar. No creo que jamás me haya puesto a hacer nada pensando menos en el público o los compradores. Fue muy gratificante.

Fue la primera serie que hice en blanco y negro, y tuve que replantearme un gran número de

cosas sobre mi manera de ver los comics para trabajar en blanco y negro. No quería que fuese simplemente un tebeo al que le faltara el color. Quería aprovechar al máximo el potencial del blanco y negro. Presentar un ritmo diferente. Lo que he buscado con *Sin City* ha sido encontrar un territorio intermedio entre el congestionado ritmo de los comics americanos, donde todo está muy apretado y hay un millón de palabras y un millón de imágenes, constantemente, y esa cualidad casi de *flip-book* del manga japonés. Quería dar con algo que empleara una pizca de ambos y que delimitase un territorio intermedio entre los dos ritmos. Porque tiendo a encontrar el manga demasiado rápido y los comics americanos demasiado lentos. También, dado que era en blanco y negro, sabía que las imágenes tendrían que ser normalmente un poco más grandes, y que el negro tendría que transmitir el sentido de cada viñeta tan claramente como fuera posible. Así que empecé a pensar en términos de formas negras, y, por supuesto, al mismo tiempo estudié a los autores que mejor manejaban el blanco y negro en el medio. Como Eisner, Wallace Wood y Johnny Craig. Así que han sido una serie de experimentos en busca del mejor ritmo. Especialmente al principio, una trampa en la que resultaba fácil caer era la de meter enormes bloques de texto, sólo para intentar reflejar el tono de una novela negra. Recientemente, lo he estado haciendo menos al notar que *Sin City* iba tomando su propia entidad; no quiero estar constantemente haciendo homenajes.

Mi perspectiva es esencialmente romántica. Se llama *Sin City* porque básicamente trata sobre la moralidad. O sea, gente siendo puesta a prueba por un entorno corrupto. Eso tiene que ver con quién soy yo y con la clase de historias que me gustan. En mi trabajo, cuando hay algo de naturalismo, tiende a aparecer como textura, más que como la sustancia de la historia. Soy un escritor de aventuras. Por supuesto que podría cambiar con el paso del tiempo. Pero entonces no sé si *Sin City* sería el vehículo que utilizase. Es difícil prever las cosas con tanta antelación.

De la que estoy más orgulloso es de las que intentan sinceramente replicar las convenciones de las historias de crímenes. De vez en cuando me lo tomo un poco a guasa, y un par de veces ha ocurrido incluso sin proponérmelo. Pero la serie en conjunto no pretende ser una parodia.

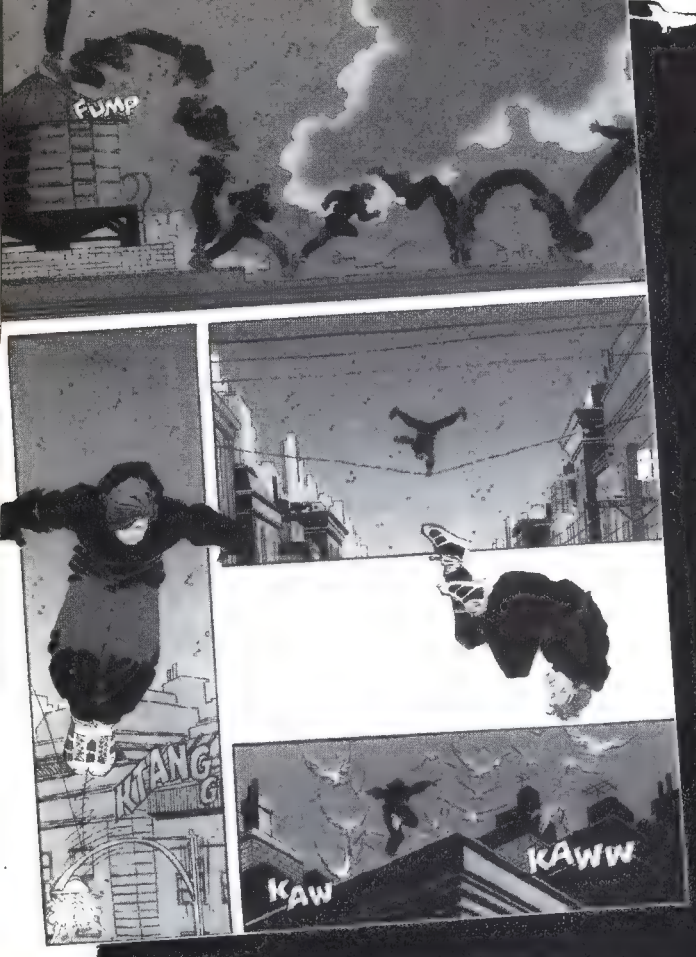
## OTROS MEDIOS

¿Cuántas veces ves algo hecho en varios formatos a la vez y que valga la pena? Admiro mucho a Bill Watterson, por ejemplo, por no dejar que *Calvin y Hobbes* se convirtiera en algo distinto de una tira de prensa. Creo que eso demuestra una gran integridad, porque no cabe duda de que ha debido de recibir ofertas mareantes. A veces se puede tomar una obra y adaptarla a otro medio y obtener un resultado excelente. Pocas veces pasa con los tebeos. Decir: tengo una idea para hacer una línea de juguetes, una película, una serie de dibujos animados y, ah, sí, también un tebeo, y esperar producir un tebeo que tenga algún mérito, eso es ridículo.

Ahora lo normal es que la gente llegue, como los de Image, y empiece algo, y tan pronto como sea posible contrate a otras personas para hacer todo el trabajo. Y a firmar el contrato con Hollywood. En mi opinión, ésa no es manera de hacer que avance un oficio. Además, creo que demuestra nuestro histórico auto desprecio, porque pensamos que tenemos que ser revalidados por otra industria, y además una tan corrupta como la de Hollywood.

Una de las cosas que no me gustó de trabajar en el cine es lo literales que son las películas. Si trabajas en una película de imagen real, son personas de verdad las que dicen las cosas, las cosas ocurren en oficinas de verdad, a menos que te retrotraigas a los mejores estilistas de los cincuenta o a menos que tengas un presupuesto con el que puedas hacer como Stanley Kubrick y

*Robocop 2, escrita por Frank Miller*




*Arriba: Daredevil: el hombre sin miedo (1993), Frank Miller y John Romita Jr. Debajo: Watchmen (1987), de Alan Moore y Dave Gibbons*

recrear cada decorado. Hay una literalidad que me molestaba, y al pensar en los tebeos, pensaba que uno de sus auténticos placeres es que lo que ves es algo hecho a mano que procede de la imaginación.

## COLABORACIONES

Cuando colaboro con otras personas, siempre es distinto, porque a la gente le gusta trabajar de formas distintas. John Romita Jr., por ejemplo, quería trabajar a lo que normalmente se llama el estilo Marvel, de manera que él hiciese el desglose visual y yo añadiera las palabras. Y yo estuve encantado de hacerlo así, especialmente con un narrador tan brillante como él. Con otras personas, por ejemplo con Dave Gibbons, escribo un guión completo. Mientras lo hago, descompongo el trabajo en una serie de imágenes para mi propio uso. Después empiezo a escribir las frases del diálogo. Así obtengo una especie de primer borrador muy impreciso, antes de sentarme al ordenador y empezar a componer. Entonces se trata de ajustarlo todo, pero principalmente intento evocar imágenes, sin describirlas en gran detalle. Con un narrador como Dave Gibbons, sería un insulto enviarle algo que imponga cada ángulo y cada detalle. Con Geoff Darrow o Bill Sienkiewicz es más como si estuviera montando un caballo salvaje. Los dos salen disparados en la dirección que les apetece salir, y aunque se ajustan al hilo narrativo esencial, no tienes ni idea de qué es lo que te van a entregar.

## DAVE GIBBONS

Dave Gibbons y yo estábamos en la Convención de San Diego, paseando por el zoo de San Diego, y empezamos a hablar sobre la posibilidad de trabajar juntos. Él acababa de terminar *Watchmen*, yo acababa de terminar *Dark Knight*, sospecho que ambos nos estábamos tomando demasiado en serio nuestra fama y aún teníamos que tranquilizarnos. Dave mencionó varios temas en los que estaba interesado, motivos podríamos llamarlos. Tiene una gran pasión por la simbología americana, desde una perspectiva británica. Pero la imaginería de América le resulta interesante, y también le encanta la iconografía en general. Así que tuvimos una conversación muy vaga en la que mencionamos cosas como lo temible que resulta ir al médico o el simbolismo en América, y me volví a casa intentando concentrarme en escribir algo para Dave, y lo primero que pensé fue, bueno, ¿por qué no hago un auténtico héroe americano? Y hacerlo casi como una versión moderna del Capitán América. Así que pensé qué emplearía para describir el sueño americano, y nada más decir esas palabras pensé en Horatio Alger. Así que pensé: superar los obstáculos. Y las tres primeras pala-

bras que escribí fueron "pobre, negra y mujer". Entonces, a lo largo de un disperso proceso de muchos meses, empecé a escribir escenas al azar. Sin ninguna historia. Sólo quería construir un mundo donde este personaje que iba a ser creado pudiera existir, y concebir imágenes que pudieran provocar cosas.

Gibbons te proporciona un maravilloso reparto de actores; es decir, puedo escribir una línea absolutamente plana, sabiendo que es plana, y sabiendo que la expresión que le va a dar le proporcionará su verdadero significado. Ése es un talento muy raro en el mundo del cómic. Así que él me proporciona esa clase de conexión íntima con el personaje que realmente admiro. En el otro extremo, también sabe manejar las proporciones y la tridimensionalidad como el mejor que haya en el medio. Eso me da la posibilidad de escribir ciertas cosas que no podría hacer con mucha gente, porque hace que todas resulten creíbles. Se me puede ocurrir un escenario extravagante y él lo ejecutará con tal naturalidad que el ojo lo acepta sin pensar: oh, esto es absurdo. También es capaz de manejar muchos elementos a la vez, de coreografiarlos. En ese sentido me recuerda a trabajar con David Mazzucchelli. Percibía la sensación de que el dibujante tenía un enorme arsenal y que podría solucionar cualquier problema que le lanzase. Cuando revisaba *Watchmen* preparándome para trabajar con Dave, lo primero en lo que me fijé fue en cómo cuando tenía oportunidad de hacer una imagen grande, su utilización del espacio era maravillosa, y su planteamiento de las escenas absolutamente convincente, y eso me ayudó a decidir que quería que *Martha* incluyese algunas imágenes muy grandes, en vez de seguir el estilo más *staccato* de *Watchmen* o *Dark Knight.*

## GEOFF DARROW

Cuando recibí las páginas del primer número de *Hard Boiled*... Yo había escrito una historia de ciencia-ficción -una historia de ciencia-ficción en serio, y cuando vi las páginas, me caí de culo. Me quedé asustado. No tenía ni idea de qué hacer. Era completamente distinto de cualquier cosa que se me hubiera ocurrido que fuera a hacer. Era tan excesivo que impresionaba.

Pasé varios días preguntándome qué hacer, y revisando las páginas, y hundiéndome en la desesperación, y por fin se me ocurrió escribir las palabras "Ven que te dé, miserable." Y comprendí que iba a ser una comedia. Porque era tan excesivo, que sería insoportable si fuera en serio. Con *Big Guy*, sin embargo, estuvimos más en sintonía desde el principio. Cuando vi las páginas, lo que más me impresionó fue su longitud, principalmente. Es una historia bastante simple contada en un enorme número de páginas, con un infinito detalle. Así que decidí que éste era un trabajo para emplear todos los trucos. Me leí un puñado de tebeos de Stan Lee, porque recordé que de vez en cuando Kirby se volvía loco y hacía escenas de peleas

que no se acababan nunca, y de alguna forma Stan hacía que las palabras no cesasen. Aprendí muchos trucos de él. Como crear un subtexto falso en las escenas. Hay una escena en la que Big Guy corre cargando con un edificio sobre la cabeza, y no se ve el interior del edificio, así que hice que dentro hubiera dos personajes que eran amantes y se juraban amor eterno, aunque iban a morir. Una auténtica tontería, pero que me ayudó a frenarlo un poco. La verdad es que fue divertidísimo hacer

*Hard Boiled (1990), Frank Miller y Geoff Darrow*

DARLING-- WE THOUGHT WE WERE SAFE-- HIDING HERE-- BUT NOW THE BUILDING LURCHES--AND RISES!
HOLD TIGHT, SWEETHEART! IF WE DIE-- AT LEAST WE DIE TOGETHER!
NOBODY'S DYING, FOLKS! YOU'LL BE ALL RIGHT! JUST JUMP CLEAR! NOW!!

*Big Guy and Rusty the Boy Robot (1995), Frank Miller y Geoff Darrow*

un trabajo como ése.

## 300 ESPARTANOS

Tenía cinco años cuando vi una película de 1962 que me inspiró profundamente. Era *El León de Esparta* [*The 300 Spartans*], con Richard Egan como protagonista. Era una película grandiosa para un chaval de cinco años; la historia de los espartanos y su sacrificio me impresionó para toda la vida. Así que se convirtió en el proyecto que siempre tenía en mente para el día en que estuviese preparado. Ni siquiera empecé a prepararme para hacerlo hasta que no hube visitado el campo de batalla en Grecia. Entonces empezó un intenso periodo de investigación, porque nunca había intentado nada parecido. Me resultó muy difícil. Al principio me sentí atrapado por la veracidad del material histórico, y después muy frustrado a medida que a lo largo de los años fui descubriendo cosas sobre esta poco conocida batalla. Pero finalmente toda esta investigación resultó un verdadero tesoro. Fue gratificante. Los mejores momentos de la historia y las mejores frases son los que están sacados directamente de los antiguos textos.

Cuando vi *El León de Esparta*, lo que vi, más allá de ser un niño que veía todas esas capas rojas y esos chulísimos cascos corintios, fue mi primer contacto con una historia donde se planteaba la noción del sacrificio heroico. Hasta aquel momento, para mí los héroes siempre habían sido gente que hacía lo que había que hacer y que recibía una medalla y una ovación. Nunca había visto una historia en la que alguien hiciera lo que había que hacer y le costara la vida.

En *300* hay dos cosas que quiero dejar claras. Una es que siempre he encontrado fascinante cómo las sociedades libres dependen de sus dictaduras internas para protegerse. Es decir, cuando estamos en peligro no enviamos al Congreso de los Estados Unidos, enviamos a los marines, que están entrenados y jerarquizados como los habitantes de un estado totalitario. Pero son nuestra línea de defensa, los necesitamos. Es uno de los aspectos paradójicos de esta historia que me encantan, que los menos democráticos de los griegos estuvieran defendiendo la democracia. La otra tiene que ver con que últimamente se ha puesto de moda aplicar modelos de comportamiento civilizado moderno a las figuras históricas. Parece que lo único que se puede decir hoy en día de Thomas Jefferson es que tenía esclavos, y por lo tanto quedan defenestrados todos sus logros y su genialidad. Eso es muy injusto, porque fue su pensamiento, junto al de otros, el que condujo al fin de la esclavitud. En cierta forma, es semejante a alguien en el año 2050 que tome a un genio o un héroe de nuestros días y diga sí, pero conducía un motor de combustión interna. Así era como se hacían las cosas. Ésa era la maquinaria de la época. Todos los griegos tenían esclavos. Faltaban miles de años para que reconocieran y acabaran con ese mal. Y Jefferson pudo ver su fin, pero no pudo conseguirlo. Así que hay muchas cosas que son repugnantes para nuestros ojos modernos que creo que no quitan ningún brillo a estos personajes antiguos.

## TRABAJANDO

En *300*, muchos de los problemas que encontré eran simplemente problemas de aprender a dibujar cosas. En toda mi carrera nunca había tenido que enfrentarme al problema de tratar con grandes conjuntos de figuras. De manera que en cierta manera fue como ir a la escuela, y tuve que trabajar muy, muy duro y tirar un montón de material inservible antes de encontrar algunas soluciones compositivas.

Una de las cosas que tuve que hacer fue entender cómo funcionaba el método de combate que utilizaban. La gente de los tebeos está acostumbrada a la figura solitaria de Conan y una horda de bárbaros dando mandobles salvajes con los cuerpos ocupando el espacio que resulte más conveniente. De lo que aquí se trataba era de una forma de combate sistemática, casi mecánica. Dos rectángulos de hombres chocaban el uno contra el otro como dos trenes de frente. Los de atrás empujaban, los de delante daban espadazos, y la lucha seguía hasta que uno de los bandos se hundía. Así que la manera que tuve de abordar el combate fue desmenuzarlo en formas geométricas y ponerlas en diferentes ángulos, y a continuación construir las figuras dentro de las formas rectangulares. Descubrí que eso también me servía para buena parte de las demás escenas de multitudes, que tenía que haber una sensación de forma global para sustituir lo que habitual-

mente consigo con una figura solitaria.

El trazo es muy diferente. Va a cambiar mi trabajo en *Sin City*. Es muy diferente y también fue producto de la necesidad. En *Sin City* había estado usando una línea muy fina, como muy de garabato, y apoyándome fuertemente en grandes masas de negros para sustentar las páginas. Ése es un método que puede funcionar muy bien en blanco y negro. Pero este tebeo es a color, y los colores necesitan de la línea para mantener la forma.

¿Cómo hice *300*? Bueno, evidentemente tenía el argumento completo. Afortunadamente, en este caso no podía cambiar el final, porque la historia ya lo había escrito. Así que no tuve que sufrir mucho con esa parte, pero una vez la secuencia de los acontecimientos estuvo en orden, me puse a abocetar páginas, pero me detenía cada vez que el diálogo era más importante que la narrativa visual, y hacía borradores de esas escenas con cierto detalle antes de abocetarlas, porque lo contrario habría sido estúpido. Es decir, dibujar una conversación antes de que esté escrita sería como atarme las manos. Pero básicamente aboceté todo el tebeo. Aboceté un número entero del tebeo, y después hice una versión del guión en un cuaderno. Puede que después le diera otro pase, y después empecé a rotularlo. Lo cual vienen a ser básicamente tres borradores como mínimo.

Normalmente, mientras dibujo las páginas, aunque oficialmente aún no las estoy escribiendo, tiendo a anotar cosas en los márgenes. Habitualmente son sólo frases. Algo que se me ocurre mientras estoy visualizando la escena. A continuación tiendo a eliminarlas o a ampliarlas. Pero a menudo hago unos cuantos cambios. Cuando estoy rotulando, o la mañana en que estoy haciendo revisiones, percibo la sensación de que algo ocurre demasiado deprisa, de que necesita más, o que hay un aspecto que ha sido descrito tan sucintamente que al lector se le va a escapar, y lo retoco para subrayarlo un poco.

Normalmente mi primer borrador es mucho más largo que lo que acabo utilizando, y quizás un poco más fluido. Me gusta sintetizar las cosas, y hay momentos de mis guiones que no me gustan demasiado porque me he dejado llevar con la cháchara. *300* fue un maravilloso ejercicio de síntesis. Hay que tener en cuenta las exigencias de la historia, y además tampoco se puede hacer una historia con espartanos locuaces. Eran gente de pocas palabras.

Probablemente lo que menos disfrutable me resulte de todo el proceso sea concebir el argumento. Porque es un proceso dolorosamente lento, porque tiendo a depender de que evolucione de una manera más bien orgánica, y no puedes hacer que un jardín crezca simplemente mirándolo. Así que me gusta concebir una historia y trabajarla un poquito, y después abandonarla durante días. Pero tengo pensada una que será una comedia, y otra que será un western. La dirección que estoy siguiendo ahora probablemente sea un poco menos frenética que la que seguía antes. Especialmente en *300*, llegué a disfrutar enormemente de, no diré que la lentitud, pero sí el dejar que la historia se tome su tiempo.

## EL FUTURO DEL COMIC

El movimiento que realmente necesitamos no existe, y sería un movimiento de renacimiento. Un punto en el cual las virtudes de los comics que ya existen pudieran fusionarse y revitalizarse formando algo que sobrepase lo que ha habido antes. Una cosa que no soporto de esta industria es cuánto admira su propia historia. ¡Por favor! ¿Cuántas formas artísticas tienen una historia tan patética como la nuestra? En más de un sentido. Hay algunas joyas sueltas, pero, ¿qué es lo que nos ofrece? Yo crecí suscrito a Marvel, y leyendo religiosamente *Spider-Man*. Pero vamos, hombre, ¿*Spider-Man*? Dile eso con la cara seria a una persona adulta. Ese material no es algo para adorar.

*El León de Esparta (The 300 Spartans), 1962*

*[Extractos de las entrevistas realizadas por Christopher Brayshaw y Gary Groth para* The Comics Journal *#209, 1999]*

# sin city: GUIA DE VISITA

*por Trajano Bermúdez*

HASTA EL MOMENTO PRESENTE, LA SERIE DE *SIN CITY* SE COMPONE DE CUATRO HISTORIAS LARGAS, UNA NOVELA GRÁFICA Y ONCE RELATOS BREVES, AUNQUE YA SE ANUNCIA LA PRÓXIMA HISTORIA LARGA PARA ESTE MISMO 1999. EN EL RECORRIDO QUE HACEMOS A CONTINUACIÓN, LA FECHA HACE REFERENCIA A SU PRIMERA PUBLICACIÓN EN ESTADOS UNIDOS. EN ESPAÑA, TODOS LOS TÍTULOS ESTÁN EDITADOS POR NORMA, QUE HA HECHO UN TRABAJO IMPECABLE EN PRÁCTICAMENTE TODOS LOS ASPECTOS, LO CUAL HACE MÁS INCOMPRENSIBLES CIERTAS LIBERTADES TOMADAS CON ALGUNOS TÍTULOS. SI FRANK MILLER HUBIERA QUERIDO DECIR QUE DWIGHT MORIRÍA POR AVA, NO HABRÍA TITULADO SU HISTORIA *A DAME TO KILL FOR -MATARÍA POR ELLA*. DE HECHO, DWIGHT EN NINGÚN MOMENTO MUERE POR AVA, AUNQUE SÍ MATA POR AVA. ES CIERTO QUE "YELLOW" PUEDE TRADUCIRSE POR "COBARDE", PERO EN *THAT YELLOW BASTARD* NO APARECE NINGÚN COBARDE, Y SÍ UN ASESINO AMARILLO. Y EL SENTIDO DE *LOST, LONELY & LETHAL* NO ESTÁ SÓLO EN QUE SU PROTAGONISTA SE CALIFIQUE DE *PERDIDA, SOLA Y LETAL*, SINO EN QUE LOS TRES TÉRMINOS EMPIEZAN POR LA MISMA LETRA. HAY MUCHAS FORMAS DE DECIR LO MISMO, Y NO ES CASUAL QUE MILLER ELIGIERA PRECISAMENTE ÉSA. NORMA SE ESTÁ PREOCUPANDO, ADEMÁS, DE REEDITAR LAS MINISERIES EN TOMOS RECOPILATORIOS, A LA USANZA DEL MODELO AMERICANO, Y ES ÉSTE UN DETALLE QUE NO DEBERÍA PASAR INADVERTIDO PARA LOS FANS DE *SIN CITY*, PORQUE CADA TOMO INCLUYE PÁGINAS NUEVAS QUE NO APARECEN EN LA PUBLICACIÓN ORIGINAL EN MINISERIE POR ENTREGAS.

## SIN CITY 1991-1992

La historia con la que Miller volvió a dejar pasmado al mundo del cómic y dio un giro decisivo a su carrera, orientándose definitivamente hacia su propio material y apartándose del trabajo a sueldo para las Grandes -con posterioridad a esta obra su única aparición en el escenario de los superhéroes se circunscribe al guión de *Daredevil: el Hombre Sin Miedo* (1993), dibujado por John Romita Jr.. Con *Sin City,* Miller asumió riesgos de todo tipo: desafió al mercado con una historieta de un género, el negro, muerto desde muchos años antes; desafió al público *mainstream* ofreciéndole un blanco y negro reservado habitualmente para los alternativos; desafió a la censura dibujando un montón de brutalidades y desnudos que hasta entonces se había visto obligado a suavizar en sus trabajos para Marvel y DC; y, lo más importante, se desafió a sí mismo a crear un mundo propio, una estética nueva y a ensayar un ritmo narrativo alejado de lo que había estado haciendo hasta ese momento, y sin comparación con nada que estuviera haciendo ningún otro autor, comercial o no.

En *Sin City* conocemos a Marv, un "*Conan con gabardina*", como lo ha llamado el propio Miller, al estilo de las novelas hiperviolentas de Mickey Spillane, el creador de Mike Hammer. Marv es un gigante monstruoso, una especie de criatura de Frankenstein que consume sus días bebiendo en el garito más sórdido de Basin City -llamada *Ciudad del Pecado* por su corrupción generalizada- y machacando a golpes a todos los que se prestan a meterse en una trifulca. Víctima de las circunstancias, este cacho de carne se verá envuelto en una trama muy clásica -le acusan de un asesinato que no ha cometido- que le conducirá a su redención final, a su redescubrimiento como ser humano capaz de amar y ser amado, capaz de seguir un código honorable y, finalmente, confirmando su renacimiento, capaz de sacrificarlo todo para cumplir con su deber. Marv evoluciona así de bestia a hombre, aprendiendo en el tránsito que la diferencia entre lo primero y lo segundo está en el sentido de la responsabilidad, el cual es necesario afrontar hasta sus últimas consecuencias.

No quiere decir esto que por el camino no sea capaz de hacer alguna bestialidad. *Sin City* ya nos advierte que el nuevo Miller está dispuesto a apretar el acelerador de la violencia como no se le había permitido antes. De hecho, esta primera entrega incluye una de las escenas más horripilantes de toda la serie: la tortura y muerte de Kevin a manos de Marv, cuyo efecto resulta aún más espeluznante porque Miller deja que los momentos más espantosos nos los imaginemos, en lugar de mostrárnoslos. Pero las verdaderas bestias, como sucede a menudo en las

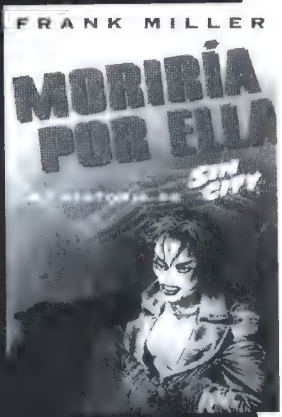
NO PIENSO SENTARME. CORRERÁ LA SANGRE A RAUDALES COMO EN LOS VIEJOS TIEMPOS. LOS MALOS TIEMPOS. LOS TIEMPOS DEL TODO O NADA HAN VUELTO. NO HAY ELECCIÓN Y ESTOY PREPARADO PARA LA GUERRA.

historias de Miller, están en el lado del orden y la autoridad. Así conocemos al cardenal Roark, representante de la "aristocracia" de Sin City. También aparecen otros personajes que volveremos a ver en el futuro, como las putas del Barrio Viejo o Nancy Callahan, la bailarina vaquera del tugurio.

El grado de idealismo y romanticismo que despliega Miller en *Sin City* se sitúa varios grados por encima de sus obras anteriores, que siempre habían contenido algún detalle costumbrista o realista, algún diálogo natural, aunque sólo fuera con la intención de dar cierto color a la ambientación. No es el caso de *Sin City*, donde todos los gestos, las relaciones y las conversaciones son artificiosos, impostados, casi diríamos que pomposos en ese empeño -excesivo más de una vez- de emular los tópicos de la novelita policíaca barata. Lo que hace que esta imitación de motivos sobados de la literatura popular y el cine no desemboque en un subproducto de la misma especie es algo ajeno al contenido de *Sin City*, algo que tiene que ver con la forma. La traslación de los clichés *hard boiled* al medio de la historieta, donde apenas han sido explotados en los últimos cuarenta años -al menos dentro de la tradición americana- y su reinvención mediante el personalísimo filtro del dibujo y la narración visual de Miller, resultan en un producto absolutamente novedoso. Es decir, aunque *Sin City* hunde sus raíces en el humus de Spillane y Bogart y se alimenta de los fósiles de una tradición acartonada de historias de crímenes populares, acaba siendo algo distinto de aquello que le ha nutrido, algo que ofrece al lector rasgos fascinantes que le pertenecen exclusivamente, que no han sido copiados de otro medio y que no podrían ser copiados en otro medio.

Es el caso, por ejemplo, de la cegadora iluminación que inunda todo Sin City como si un foco de plomo blanco chorrease sobre las calles. Aunque si el dibujo de *Sin City* muestra una evolución interesante respecto al Miller anterior -motivada en gran medida por la pérdida del color, del cual hasta entonces siempre había dispuesto-, más interesante es aún la evolución que muestran los recursos narrativos de Miller y su radicalmente nueva concepción del ritmo de la historia. Si la liberación temática que supone para Miller crear su propia obra se refleja en su inmersión en un género sin presencia en el mercado y su utilización de motivos sexuales y violentos anteriormente vedados, su liberación artística es muchísimo más enriquecedora. *Sin City* está contado con una libertad a la que Miller sólo se había aproximado en *Ronin* (1983), la única serie que había creado para las Grandes. Esta investigación formal se concreta en un intento de manipular el ritmo de lectura. El diseño de página alcanza, con este fin, categoría decisiva. Miller inventa la viñeta a toda página, que no tiene nada que ver con la tan manida *splash-page*. Con la viñeta a toda página Miller congela la acción, subraya un gesto determinado y puntúa visualmente párrafos narrativos. El resultado de esta nueva concepción del ritmo es una mayor amplitud; las historias necesitan más espacio para desarrollarse convenientemente; secuencias que a la manera convencional se resuelven en dos viñetas atestadas de diálogos y alojadas en la esquina de una página se toman ahora varias páginas -con apenas una o dos viñetas cada una- para causar el efecto preciso y dar la velocidad necesaria al relato. Algunos lo han considerado una manera innecesaria y vacía de alargar argumentos demasiado simples. Las reacciones de incomprensión no deberían ser extrañas. Ahora mismo, en todo el mundo -no sólo en Estados Unidos, sino también en Europa y en Japón-, nadie narra como Miller, aunque títulos japoneses como *Hotel Harbour View* (de Natsuo Sekikawa y Jiro Taniguchi) lo recuerden en ciertos momentos (especialmente en la memorable secuencia de la bala que avanza durante varias páginas).

Miller ha declarado que en la cronología ficticia de *Sin City*, esta primera historia sería precisamente la última. Sin embargo, no puede ser más acertada su elección para presentar la serie al público. Es simple, es impactante, su protagonista resulta entrañable y el final deja claro que Marv no va a ser el héroe de la siguiente entrega, que *Sin City* es un escenario para personajes y relatos diversos.




## MORIRÍA POR ELLA
## 1994-1995

"¿Loca?... ¡Ja! Sería tan fácil, tan conveniente... y tan equivocado. Las locas empujan carritos de

compra por las calles y hablan sinsentido. Las locas se sientan en celdas acolchadas y se mean en los pantalones. Una loca no podría haber planeado todo eso. No. Hay una palabra para lo que soy, pero nadie la usa ya. Nadie quiere ver la verdad." Así se define a sí misma Ava, la *femme fatale* alrededor de la cual construye Miller su segundo *Sin City, Moriría por ella*. Pero en *Sin City* todo es más mítico, más estilizado, así que esta *femme fatale* va más allá de una Marlene Dietrich o una Lauren Bacall para alcanzar los rasgos seudodivinos de la Ayesha que aparecía en el *Ella* de Rider Haggard. Como dice Manute, el descomunal criado negro, "La diosa no tiene amantes, sólo esclavos. Damien Lord. Tú. Yo. La servimos. Si ella quiere, morimos. Es así de fácil." Ava es más que una viuda negra, es la personificación del demonio de la carne y del poder del sexo, una criatura sin humanidad, tan primigenia a su manera como el Joker de *The Dark Knight Returns*. Una mera excusa para desplegar el mal sobre el mundo.

El encargado de enfrentarse a la húmeda maldad de Ava será Dwight McCarthy, que se nos presenta como un buen chico que tiene un pasado turbio y que se esfuerza por impedir que despierte el monstruo que lleva dentro. Antaño fue periodista, pero ahora saca reportajes fotográficos de casos de adulterio. Dwight se convertirá rápidamente en lo más parecido a un héroe convencional para *Sin City*: atlético, guapo, inteligente, con carácter y con recursos, carece de las limitaciones que convertían en grotesco a Marv. Mientras que el protagonista de la primera historia era, claramente, una estrella circunstancial conveniente por el argumento, Dwight se muestra más reutilizable y versátil. Y no es que Marv no dé juego: en *Moriría por ella* volvemos a encontrarnos con él, lo cual advierte al lector que no se encuentra ante una lectura cronológicamente lineal. A partir de este momento, podemos buscar en cada nuevo *Sin City* pequeños detalles que hagan referencia a los otros, pequeños hilos de las historias que se entretejen para transmitir esa sensación de vidas cruzadas, de mundo coherente repleto de relatos a los que nos acercamos caprichosa y fragmentariamente.

En *Moriría por ella*, además de contarnos otra intensa historia de sufrimiento y renacimiento, Miller aprovecha para definir con mayor detalle el escenario y los actores que está desarrollando. No es sólo la aparición de Dwight, sino también la presentación formal de algunas de las chicas del Barrio Viejo, como Gail o la pequeña asesina ninja Miho, y el esbozo de otros como la camarera Shellie o el señor del crimen Wallenquist. Se trata de ir añadiendo pinceladas al cuadro para que en cada nueva serie, *Sin City* tenga un punto de partida más consolidado que en la anterior.

A pesar de algunos despliegues narrativos tan asombrosos como sólo los puede hacer Miller y tan naturales que ya nadie los aprecia (obsérvese el exquisito cambio de registro que se produce en la escena que abre la historia, cuando el cliente desquiciado saca el arma) y de algunos momentos genuinamente intensos en el juego de poder-dominación que se establece entre Dwight y Ava, *Moriría por ella* no resulta tan enérgica como *Sin City*. La primera poseía una bella simplicidad que se diluye en el mayor número de personajes y recovecos de esta segunda historia. El drama se construye con fluidez y contundencia, pero la resolución se alarga demasiado, e innecesariamente. El dibujo, más sucio que en *Sin City*, recurre a una línea de garabato rota, fea, que también refleja el mayor enmarañamiento y menor limpieza de esta historia. Dwight, por otra parte, es un héroe demasiado obvio, sin ese cariz conmovedor que tenía el cafre de Marv, y no consigue hacerse simpático al lector. No es que *Moriría por ella* sea un trabajo fallido, pero sí es un trabajo ingrato, duro, de consolidación de lo establecido en el primer título y de apertura hacia nuevas vías por las que pueda avanzar la serie más allá de su anécdota inicial. Es ese deseo de servir a un interés más general que el de su propia historia -deseo que no existía en *Sin City*- el que lastra una historia que podría haber llegado más lejos si no perteneciese a una serie.

## LA GRAN MASACRE 1995-1996

Miller traslada la batalla de las Termópilas hasta Sin City, convierte a Dwight en Leónidas y a las putas en espartanos. En 1994 se había estrenado *Pulp Fiction*, poniendo de moda el humor negro (ya se sabe, gángsters a los que se les dispara la pistola dentro del coche y cadáveres de los que hay que librarse), y Miller aprovecha la ocasión para regodearse en los detalles truculentos de una historia que parte de un incidente tarantiniano para desembocar en un ensayo de *300*, pero con armas de fuego. El interés principal de *La gran*

LO SIENTO VAQUERO, TAMPOCO TRABAJO HABLANDO.
MIRA, MUÑECA, HE PASADO UN DÍA DE PERROS, LAS HE PASADO NEGRAS, PERO QUE ME RECHACE UNA PUTA CUANDO TENGO SUFICIENTE DINERO PARA PAGARLA...
¡BUENO, UN HOMBRE TIENE SUS LÍMITES!

## ESE COBARDE BASTARDO 1996

Afortunadamente, tras la amenaza de esclerosis que supuso *La gran masacre*, llegó el golpe maestro de *Ese cobarde bastardo*, lo mejor de *Sin City* hasta el momento. Alejándose de Dwight y de su prostibulario ambiente habitual, *Ese cobarde bastardo* retoma sin embargo la enfermiza saga de los Roark, presentándonos al senador (hermano del cardenal que se las verá con Marv en la primera historia, posterior a ésta en la cronología ficticia de la serie) y su hijo psicópata. El héroe, el detective Hartigan, sale del molde del Batman geriátrico de *The Dark Knight Returns*. Hartigan tiene 60 años al iniciarse la historia, y le falta una hora para jubilarse cuando lo arriesga todo -no sólo la vida en su sentido más biológico, sino la familia, la reputación, el retiro- para cumplir con su deber, salvar a una niña de once años y detener al loco homicida de Roark Junior. En la Ciudad del Pecado, el único hombre honrado recibe la recompensa de la cárcel y el desprestigio, todo lo cual da por bien empleado al haber salvado a la niña y detenido a la bestia. Pero ocho años después, la bestia vuelve a andar suelta y la ñiña -que ahora es Nancy Callahan, 19 años, la espectacular *cowgirl* del garito central de *Sin City*- está otra vez en peligro. Hartigan tendrá que salir de la jaula para rematar lo que empezó mucho antes.

La belleza de *Ese cobarde bastardo* reside en la pureza con que representa el ideal que Miller ha ido tanteando en sus obras anteriores. Es algo que había tocado con Daredevil, con Elektra, con *Ronin*, con Batman, con Martha Washington, con las historias

*masacre* parece ser exhibir a las chicas del Barrio Viejo, a las que habíamos visto en *Moriría por ella*, pero de las cuales Miller quiere evidentemente enseñarnos mucho más. Reaparece el africano brutal, Manute, y reaparece Dwight como gran héroe, además en un momento -físico y psicológico- derivado directamente de los sucesos de la historia anterior. Es decir, si en *Moriría por ella* Dwight es un "guerrero retirado" que se ve obligado a volver al combate debido a las circunstancias, en *La gran masacre* ya es "el héroe" establecido y protagonista de la colección, viviendo una aventura más.

Precisamente es esa idea de "una aventura más" la que se apodera de la lectura de *La gran masacre*. La historia no es la más cautivadora, y apenas ofrece novedades, ni argumentales, ni temáticas, ni siquiera formales. Hay cierto tono de secuela, de repetición y de vulgarización, y la confirmación de Dwight como *prota* -rodeado, eso sí, de sus peligrosas y desvestidas prostitutas- resta impacto a la idea de Sin City como microcosmos donde hay tantas historias por contar como personajes se mueven en las sombras. Aunque se lee bien y tiene sus momentos, acaba siendo la peor historia larga de *Sin City*.

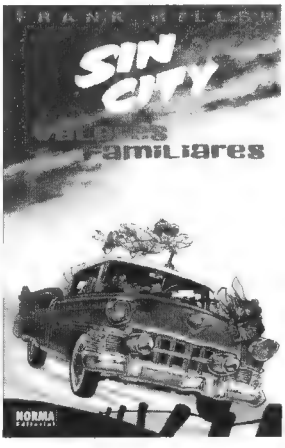
previas de *Sin City*... pero nunca había conseguido destilar la solución con tanta claridad como llega a hacerlo en *Ese cobarde bastardo*. La historia es simple y perfecta, no sobra ninguna pieza y ninguna está en una posición errónea. El ritmo es el adecuado, y el relato está contado con la mayor sabiduría posible -incluida la fluidez con la que se resuelve el arriesgadísimo salto de ocho años. Luminosa y violenta en sus contrastes, *Ese cobarde bastardo* supera gráficamente a *Moriría por ella* y *La gran masacre* con un mejor uso de la viñeta-página y con un ajustadísimo manejo del tiempo. Pocos autores pueden manipular tan hábilmente al lector como lo hace Miller, por ejemplo, en las páginas del ahorcamiento de Hartigan. Claro que pocos se atreverían a dedicarle seis páginas a la escena.

Pero la brillantez de *Ese cobarde bastardo* no es, como decíamos, únicamente formal. El ideal del sacrificio heroico se representa en toda su gloria ascética, con una nitidez meridiana. El planteamiento es inequívoco: un hombre de trayectoria intachable -30 años de servicio honrado- está dispuesto a arrojar por la borda todo lo que ya se ha merecido, sólo por hacer lo correcto una vez más, por no quedarse quieto o mirar hacia otro lado. El sacrificio de Hartigan es tan humilde y sincero que nadie le recordará como héroe, sino todo lo contrario: como un enfermo pederasta y asesino. El deber ha de ser una satisfacción íntima, una recompensa en sí misma. Marv, en una situación parecida, se entregaba a cambio de dignificarse, y lo hacía por amor. Hartigan no obtiene absolutamente nada a cambio, y su memoria será maldecida. Ni siquiera el ermitaño que se mortifica en su cueva es un santo tan perfecto: él lo hace ante los ojos de Dios. Incluso en *300*, los espartanos son reivindicados por la historia y reconocidos por sus compatriotas. La inmolación de Hartigan, sin embargo, se produce en la más absoluta soledad.

Devastadoramente emotiva y romántica, *Ese cobarde bastardo* es una de las cumbres de Miller.

## VALORES FAMILIARES 1998

*Valores familiares* nos devuelve a Dwight y Miho -como Daredevil y Elektra, pero sin sexo y sin culpa- y nos acerca a la hasta ahora desconocida mafia italiana de Sin City. La acción parte de un incidente que ya ha sucedido cuando empieza la historia, incidente que trata de ser reconstruido desde distintos puntos de vista. Hasta el final no conoceremos la verdad de lo que ocurrió la noche fatídica, de manera que se introduce un elemento de misterio poco habitual en *Sin City*, y más emparentado con *The Spirit*, al fin y al cabo una de las fuentes más obvias de esta serie. La experimentación formal en *Valores familiares* va más allá del manejo de una narración continua a lo largo de una extensión inusual de páginas, y alcanza también al estilo de dibujo. La iluminación pierde algo de protagonismo para devolvérselo a la línea, que se multiplica en trazos sucios, quebrados y minuciosos. El resultado es discutible: la estética resulta algo rancia y se pierde capacidad de evocación. Tal vez coincida con una etapa de recuperación del dibujo con vistas a trabajar en *300*, que al ser en color necesitaría un acabado más completo. Temáticamente, Miller nos plantea una pregunta evidente: ¿qué es lo que une a una familia? La respuesta resulta predecible: lazos de fidelidad y honor que no los determina la sangre, sino el comportamiento de cada uno de los miembros. Por eso la familia genética, la de los mafiosos, resulta menos sólida que la familia sentimental, la de las prostitutas. Por eso y porque en los tebeos de Miller las putas y los vividores, si tienen buen corazón, son siempre más admirables que cualquier representante de la autoridad, el poder o la tradición. En conjunto, lo escueto del argumento, lo feísta del dibujo y lo indulgente de las



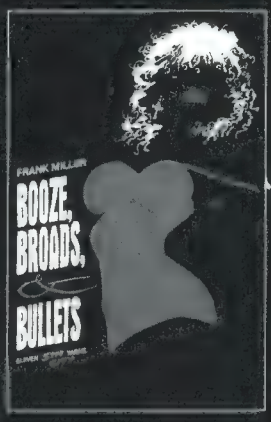

Miller nunca se cansa de sacarse conejos de la chistera. Cuando el público ya había asimilado *Sin City* y todo lo que representa, una nueva jugada: el libro de más de 100 páginas. La presentación de *Valores familiares* en un solo volumen, sin prepublicación en formato de miniserie, no responde al capricho del autor. *Valores familiares* debe leerse del tirón, la historia fluye sin interrupciones y dividirla artificiosamente en capítulos habría frustrado su ritmo. Por la anécdota que cuenta más parecida a los relatos breves, por su extensión más cercana a las historias largas,

conclusiones restan poderío a una obra que abre caminos formalmente para intentar el relato de extensión superior, pero que en sí misma no resulta demasiado estimulante.

## BOOZE, BROADS AND BULLETS 1998

I DON'T KNOW WHY, BUT I FELT LIKE A BALLOON WITH ALL THE AIR LET OUT. JOSIE AT THE BAR, SHE MUST'VE FELT SORRY FOR ME. SHE SNUCK ME A BOTTLE. ON THE HOUSE.
I WAS POLISHING OFF THE LAST OF IT AND WONDERING WHAT I WAS GONNA DO WITH MYSELF WHEN I SMELLED SOMETHING AWFUL.

Lo que le ha dado mala fama a Miller. *Booze, Broads & Bullets* es un volumen (inédito en España por el momento) que recopila las once historias cortas de *Sin City*. De ellas, diez están publicadas por Norma en diferentes *one-shots* que han ido intercalándose con las historias largas. Son *El gordo y el enano*, *Ojos azules*, *Ratas* (de *Perdida, sola y letal*), *El cliente siempre tiene la razón*, *Y tras la puerta número tres...*, *La novia vestía de rojo* (de *La novia iba de rojo*), *Noche de paz* (de *Noche de paz*), *La hijita de papá* (de *Relatos ofensivos*), *Giro equivocado* y *Línea equivocada* (de *Sexo y violencia*). A estas diez se suma *Just Another Saturday Night*, publicada originalmente como un especial de la revista *Wizard* y que permanece inédita en nuestro país. El comentario de que estas historias le han dado mala fama a Miller se relaciona con la respuesta que han recibido experimentos como *Noche de paz* (26 viñetas a toda página, un solo bocadillo y medio argumento). Habitualmente, Miller aprovecha estos respiros para hacer pastiches de las historias de crímenes de EC y jugar a ser Johnny Craig, aunque en ocasiones se quede más cerca de los momentos menos inspirados de *Creepy*. El humor y la comedia toman más protagonismo que en las historias largas, y los personajes oscilan entre las grandes figuras (Marv, Dwight), las figuras menores (Douglas Klump y Burr Shlubb, los cómicos matones locuaces) y los que aún no han salido en los títulos largos, como Delia Ojos Azules. Otro ejemplo del espíritu lúdico que anima estos relatos es el frecuente uso de toques de color (juego que se inició con *La novia iba de rojo*). Su mayor inconveniente es que, dada la cantidad de páginas que consume Miller actualmente para cualquier narración, estas distancias cortas saben a poco porque dan la impresión de gastar demasiado papel para anécdotas tan mínimas.




## HELL AND BACK 1999

De la nueva entrega de *Sin City* aún no se conocen demasiados datos. Miller ha anunciado que tendrá al menos ocho entregas -lo que la convertiría en la más larga de la serie- y que será una historia *"más bien romántica... una historia de seducción y abducción. Una chica sexy es secuestrada, un hombre sexy va tras ella..."* U

# hombres muy hombres

# 300

**por David Muñoz**

WE ARE BORN. WE ARE INSPECTED.
IF WE ARE SMALL, OR PUNY, OR SICKLY OR MISSHAPEN, WE ARE DISCARDED.
WE ARE STARVED. DRIVEN TO STEAL AND FIGHT AND KILL.
WE ARE TESTED. TOSSED INTO THE WILD. LEFT TO PIT OUR WITS AND WILL AGAINST NATURE'S FURY.
BY ROD AND LASH, WE ARE PUNISHED. TRAINED TO SHOW NO PAIN.

Un vistazo a la serie de cinco números *300*, el último trabajo de Frank Miller, podría llevar a pensar que el autor de *Ronin* y *Sin City* ha decidido dar otro nuevo cambio de rumbo a su siempre inquieta carrera. Gráficamente al menos, Miller parece haber dado un nuevo paso adelante en su imparable camino hacia la abstracción, eliminando todo elemento superfluo tanto de su dibujo como de la narración, simplificando al máximo fondos y decorados, convirtiendo sus historietas en algo parecido a esas representaciones teatrales en las que los espacios se definen únicamente mediante luces y sombras, reduciendo el atrezzo al mínimo y sugiriendo la ambientación en lugar de explicitarla. Con la complejidad añadida de que, en vez de refugiarse en el mucho más cómodo mundo de blancos y negros de *Sin City*, lo hace utilizando línea y color.

Sin embargo, a pesar de su indudable interés formal -algo que, por mucho que haga aguas en otros aspectos, viene siendo habitual en todo lo que dibuja Miller-tras leerlo es obvio que *300* es únicamente una versión depurada y trasladada al año 480 antes de Cristo de los temas que lleva explorando toda la vida tanto en *Sin City* como en el resto de su obra. Los cambios, de haberlos, son sólo superficiales.

Inspirada en un hecho histórico, *300* cuenta la épica gesta que protagonizaron los 300 guerreros espartanos que con su sacrifico impidieron que los ejércitos persas invadieran Grecia en la legendaria batalla del desfiladero de las Termópilas. Al parecer, Miller sentía ganas de dibujar esta historia desde que de niño viera por televisión el largometraje de 1962 *The 300 Spartans*, un *peplum* que en España se tituló *El León de Esparta*.

Pero, como decía antes, *300* vuelve a ser "otra de Miller", algo que, supongo, a los lectores de *Sin City* les parecerá estupendo, pero a aquellos, que, como yo, estén ya un poco cansados de que cuente una y otra vez la misma historia, es probable que les aburra soberanamente. En *300*, el desencantado hijo bastardo de los perdedores de novela negra que ha protagonizado hasta ahora todas las historias de Miller se transforma en un héroe colectivo: los 300 guerreros liderados por el fanático y arrogante Rey Leónidas. Sin embargo, ese paso de la primera persona del singular a la primera persona del plural no pasa de ser un detalle que apenas afecta a los habituales textos de Miller, escritos de acuerdo al entrecortado patrón *pulp* de costumbre. Además, los 300 espartanos y su rey se comportan a todos los efectos como un solo ente y, en última instancia, el punto de vista que prevalece es el de Leónidas, y éste no está tan lejos del de Batman, Ronin, Marv o cualquiera de los héroes de Miller. De nuevo nos encontramos con un tipo duro dispuesto a salirse con la suya como sea, a vencer a base de cojones, aunque todo esté en su contra y le cueste la vida, o, más bien, sabiendo desde el principio que ése va a ser el precio a pagar para conseguir la victoria; de nuevo un poder corrupto se opone con sus leyes a la voluntad del héroe (en este caso unos sacerdotes en lugar de los habituales políticos); de nuevo la muerte violenta como forma de redención personal; de nuevo, en fin, una ficción maniquea protagonizada por héroes individualistas paradójicamente destinados a sacrificarse en nombre de una sociedad que les desprecia y condena, aderezada en esta ocasión con una insufrible exaltación de los valores castrenses y la amistad viril. Pero, como ya digo, no se trata de nada que no estuviera ya presente, y de forma más radical, en *Sin City*. Pero en *300* resulta mucho más difícil de digerir.

La historia se abre con cuatro espectaculares ilustraciones que ocupan dos páginas cada una y muestran a los 300 espartanos marchando hacia la muerte. A partir de ese momento, y utilizando una hábil estructura de flashbacks, Miller va explicando cuáles fueron las circunstancias que llevaron al rey Léonidas y a sus guerreros a intentar frenar solos al ejército persa. Esas primeras páginas marcan la pauta narrativa que utilizará Miller en el resto de la serie: grandes viñetas que interrumpen la narración a modo de puntos y aparte, combinadas con secuencias de pequeñas viñetas en las que se condensa el grueso del diálogo y de la información. El resultado es impresionante en la mayor parte de los casos y especialmente efectivo en las escenas de batalla que prácticamente ocupan por completo los números 4 y 5, así como en el final del número 3, cuando el grupo de soldados llega por fin al ominoso desfiladero donde se librará la batalla final, dibujado únicamente con dos gigantescas manchas de negro que devoran a los soldados en su oscuridad. No obstante estos indudables aciertos, e independientemente de lo que a uno le parezcan las obsesiones de Miller, hay demasiadas cosas que no funcionan en *300*. Quizá porque emplear

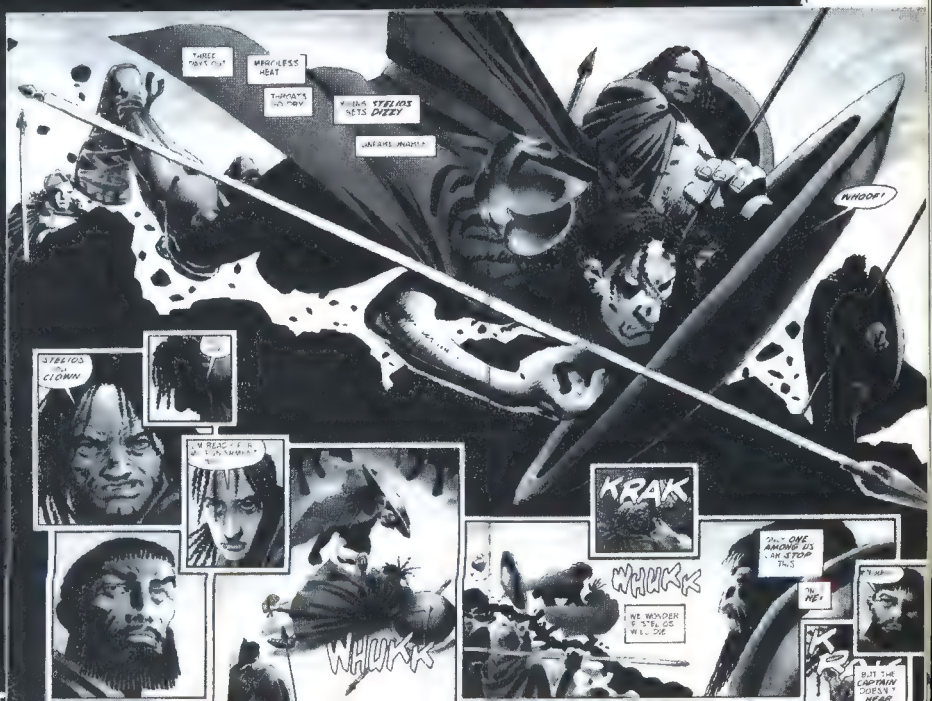
herramientas narrativas aprendidas de la literatura de género negro puede servir para contar historias pertenecientes a ese género (o de superhéroes con elementos comunes, como Daredevil), pero cuando se aplican a un relato de corte histórico revelan todas sus carencias y limitaciones. El artificio resulta más evidente y se interpone entre el lector y la obra. Describir a los personajes con apenas tres pinceladas superficiales y el ambiente en el que transcurre la historia con manchas de color y alguna alusión en los textos de apoyo, puede servir en un relato como *Sin City*, en el que el autor trabaja sobre arquetipos conocidos y asumidos, pero cuando se intenta utilizar el mismo sistema en una historia como ésta, que transcurre en un decorado que le resulta mucho más extraño al lector, y por tanto, requiere más explicaciones, resulta de una enorme pobreza. Tras acabar de leer *300* es probable que lo único que sepan sus lectores de los espartanos es que peleaban desnudos y demostraban un enorme valor en el combate. Es muy difícil sentir emoción alguna por el destino final de unos personajes que no conocemos, de un mundo que nos es totalmente ajeno. Miller no quiere perder tiempo con prolegómenos y prefiere dedicar el noventa por ciento del espacio del que dispone a la batalla de las Termópilas, potenciando la carga épica del relato por encima de la dramática, pero al hacerlo le resta emoción; lo que queda es pura coreografía, poses aguerridas de gente que no nos importa. Y, desde luego, las verdaderas razones de la guerra o las complejas relaciones entre las ciudades estado griegas podrían haber dado para algo más que para un par de observaciones crípticas.

Otro problema son las grandes limitaciones de Miller como dibujante. El estilo que utiliza recuerda lejanamente al de *Ronin* (y especialmente a las portadas que dibujó para el manga *Lone Wolf And Cub*), pero, pese al esfuerzo evidente que ha realizado para planificar los encontronazos entre persas y espartanos y el talento que derrocha diseñando y componiendo las páginas, las imágenes concretas dejan mucho que desear; es incapaz de resolver correctamente las escenas de masas (demasiadas sombras recortadas sobre el horizonte, personajes secundarios apenas abocetados) y cuando tiene que dibujar animales -por ejemplo los elefantes de los persas- aquello parece de pronto un crossover con el *Mondo Lirondo*. Por su parte, la colorista Lynn Varley, tan sobrevalorada por anteriores colaboraciones con Miller, hace lo que puede para dotar de tridimensionalidad a los dibujos de su marido, pero hay algo que no encaja. El abismo plástico que media entre las expresivas acuarelas de Varley y las rotundas viñetas que ilumina es demasiado grande. Pertenecen a mundos diferentes.

Esas limitaciones afectan gravemente a la narración. *La llegada del emisario persa a Esparta* del número 1 es especialmente ejemplar en ese sentido. De un plano general frontal del emisario a caballo, cabalgando sobre una mancha de color ocre, Miller pasa a otro plano general en el que vemos al caballo encabritado frente a dos jóvenes y un esquemático decorado. Ni en ese momento ni en las páginas posteriores llegamos a entender cómo es Esparta, ni sus dimensiones, ni su localización, ni su arquitectura; la acción bien podría estar transcurriendo en un páramo desierto o en el siglo 30. Otros momentos, como el dibujo a toda página del número tres de la oráculo que le vaticina a Leónidas todo tipo de desgracias, dibujada envuelta en gasas y sacudiendo su larga cabellera, como si fuera una bailarina de strip-tease de *Sin City*, o las cabriolas a lo cine fantástico de Hong Kong que ejecutan los espartanos en combate, confirman el escaso interés de Miller por utilizar su al parecer abundante documentación, o su incapacidad para variar de registro aunque la historia se lo pida a gritos.

Pero de todos modos, hasta los hallazgos formales de Miller se ven torpedeados una y otra vez por uno de sus rasgos estilísticos más celebrados en el pasado: su deficiente prosa. La vulgaridad de sus diálogos, que parecen extraídos de una mala novela *pulp* o de una película de Harry el Sucio (ese "Persians, come and get it" del final del número tres), y los intercambios de chulerías y la pose machota barriobajera, pueden tener un pase en las aventuras de Martha Washington, pero en el contexto de *300*, sobre todo durante el intercambio de amenazas entre el rey Leónidas y el rey Jerjes, resultan intencionadamente autoparódicos.

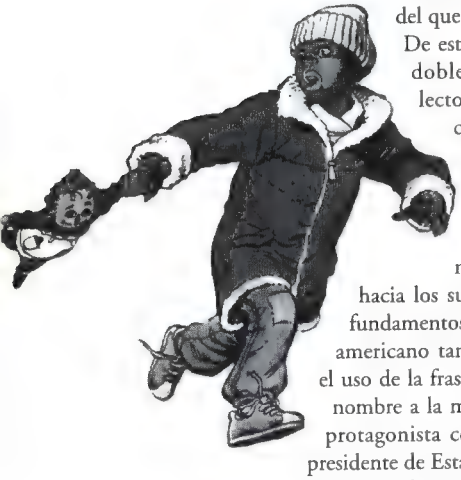
Sin embargo, con todos los defectos que tiene *300*, hay que alegrarse, en cuanto a lo que supone de ampliación de miras para la historieta, porque alguien con el tremendo peso específico de Miller en la industria USA decidiera arreverse con un género como el histórico, que, al contrario que en Europa, con tan pocos practicantes cuenta por aquellos lares. No sería extraño que su éxito haya sentado un precedente que, en manos de otros autores, pueda dar grandes obras en el futuro. Lástima que no haya sido éste el caso.



# diario de una superviviente MARTHA WASHINGTON

**por Eduardo García Sánchez**

Según Benjamin Franklin, sólo dos cosas son seguras: la muerte y los impuestos. Frank Miller se hizo eco de estas palabras en el título del cuarto y último número de *Give Me Liberty: An American Dream, Death & Taxes* (Muerte e impuestos), tras enumerar en los de los tres primeros (*Homes & Gardens*; *Travel & Entertainment* y *Health & Welfare*; respectivamente, Hogares y jardines; Viajes y entretenimiento; Salud y bienestar) algunos de los derechos que debiera ofrecer a todo ciudadano el Estado de Bienestar, del que los USA se creen epítome. De este modo cerró un juego de doble lectura escamoteado al lector español por las traducciones de Norma Editorial, pues cada encabezamiento también hace referencia sucinta a las vicisitudes de la protagonista. Este tono irónico hacia los supuestamente inmaculados fundamentos nacionales del país norteamericano también se hace evidente en el uso de la frase de Patrick Henry que da nombre a la miniserie y en bautizar a su protagonista como la esposa del primer presidente de Estados Unidos.



*Give Me Liberty* constituye el vehículo de política-ficción con el cual Miller y Gibbons se adentraron en terrenos satíricos. Para ello exageraron la realidad socioeconómica y la política de los Estados Unidos y situaron como presidente de esta caricatura a un demagogo populista que deroga la 22ª enmienda para perpetuarse en un gobierno cada vez más caudillista. El vacío de poder causado por un atentado es cubierto por un idealista sin poder real que se ve superado por las circunstancias hasta que es asesinado por los miembros de su propio gabinete. Su desaparición no supone más que el detonante de la desmembración de los USA y el inicio de una Segunda Guerra Civil. A grandes rasgos, éste es el entorno en el que transcurren los primeros 17 años de vida de Martha Washington, quien crece en una de las áreas urbanas de reclusión para minorías étnicas creadas por el gobierno. Tras ingresar en un centro psiquiátrico y vagabundear por las calles de Chicago, se alista en la Fuerzas Estadounidenses de Pacificación (PAX), trasunto híbrido del cuerpo de marines y de la legión extranjera, y se convierte en héroe de guerra.

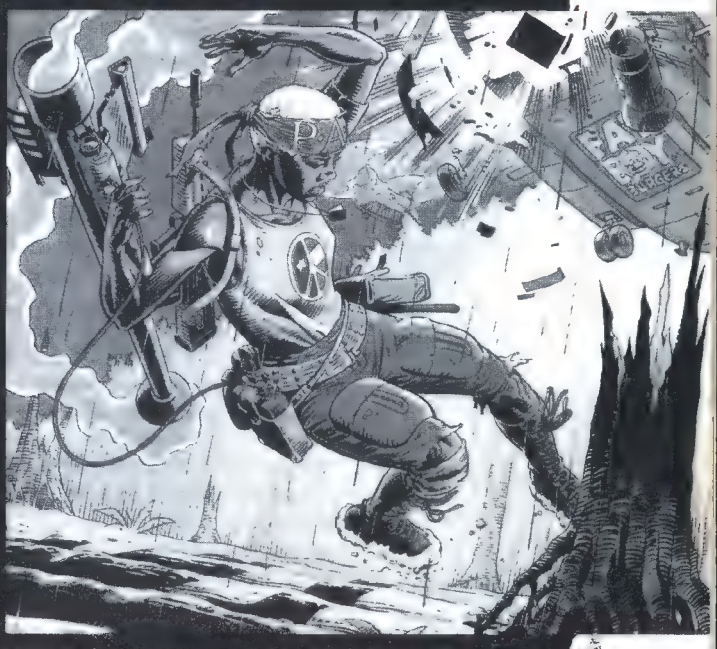
Aunque en un principio los planes para Martha Washington se limitaban a *Give Me Liberty*, Miller y Gibbons se replantearon esta decisión y continuaron narrando sus aventuras. Al parecer, su intención es completar su biografía hasta el momento de su muerte. Primero fueron dos historietas cortas en blanco y negro, publicadas en España en las páginas de *Cimoc*, que en 1995 Dark Horse reeditó a color como complemento a la que daba título a un número único inédito en nuestro país, *Happy Birthday Martha Washington*, que conmemoraba la fecha de nacimiento del personaje en la ficción. *Diario de guerra de Martha Washington* narraba una misión suicida en Nueva York en la que Martha trababa conocimiento con Nixon, protagonista de *Hard Boiled. El estado del arte* (traducción demasiado literal de una expresión, "*state of art*", que viene a significar tecnología punta) no era más que una introducción con tintes pacifistas a *Martha Washington Goes to War*. Los cinco comic books agrupados bajo este título retoman al personaje en el transcurso de la Segunda Guerra Civil Estadounidense. Las vicisitudes narradas en ellos concluyen con Martha desertando de PAX para unirse a un grupo sedicionista que había emprendido una cruzada par conseguir un nuevo orden mundial más justo.

Otro número único, igualmente inédito por estos lares, recopilaba tres historias brevesbajo el título *Martha Washington: Stranded in Space*: aquella que da nombre al comic book; *Crossover*, aventura conjunta con The Big Guy, y *Attack of the Flesh Eating Monsters*, publicada anteriormente en blanco y negro en el cuarto volumen del número 100 de la revista *Dark Horse Presents*. *Stranded in Space* sitúa a Martha en el espacio exterior. Una vez se ha logrado el objetivo de pacificar la Tierra, el personaje entra en contacto con una sociedad alienígena aparentemente perfecta que, desde un punto de partida homólogo al implantado por el

grupo del que Martha forma parte, ha degenerado hacia el totalitarismo. Esta historieta sirvió como avance de la tercera y hasta la fecha última miniserie, agrupada por Norma en un solo tomo: *Martha Washington Saves the World*. En ella, el retorno de Martha a la Tierra se ve entorpecido por Venus, un sistema informático autoconsciente que ve en ella un estorbo para adquirir el control total de la humanidad. Con el fin de alejar a Martha Washington de los centros de poder, la sitúa al mando de una misión encaminada a evitar que un meteorito colisione con el globo terráqueo. En el transcurso de la expedición sus componentes contactan con la raza alienígena que dio origen a la vida en nuestro planeta. Tras narrar la derrota de Venus, Miller y Gibbons finalizan el tercer número con Martha al frente de un viaje espacial que debiera ponerla en contacto con nuestros creadores.

Una mirada superficial a *Give Me Liberty* podría hacer pensar que Miller pretendía emular el trabajo de Alan Moore en *Watchmen*, sobre todo si ésta se quedara en la superficie del mundo ficticio que recrean sus páginas. Sin embargo, mientras la laureada serie del guionista inglés constituyó un claro ejercicio de desmitificación del héroe, los esfuerzos del creador de Elektra se encaminaron en la dirección opuesta. Siguiendo una de las constantes de su obra, Miller expone los parámetros que definen la figura heroica. Para ello crea un entorno extremo y sitúa en él a un personaje que reúne unos condicionantes que serían suficientes para sumirle en la marginalidad. Martha Washington tiene todo en su contra por haber nacido pobre, negra y mujer, pero se sobrepone a las circunstancias para convertirse en un ser excepcional. Si habitualmente la calidad del héroe se contrasta por la de sus enemigos, para Miller la determina su capacidad para encontrar salida a situaciones extremas. En este caso, la singularidad de la protagonista no ha de buscarse en la valentía de sus acciones, sino en el hecho de que merced a su autodisciplina, su determinación y un acusado instinto de supervivencia, supera un auténtico viaje iniciático de dolor físico y emocional y se reivindica como individuo. Tras sobreponerse al sistema educativo y a las barreras de segregación racial y social, aprovecha las posibilidades que le ofrece la carrera militar para canalizar sus talentos naturales. En definitiva, la intención última de Frank Miller era convertir a Martha Washington en un icono. Nada como el ejército y sus uniformes permite alcanzar este objetivo.

La Segunda Guerra Civil Estadounidense, utilizada en *Give Me Liberty* y *Happy Birthday* como metáfora de la profunda crisis de valores y los graves problemas socioeconómicos que atraviesan los Estados Unidos, en *Goes to War* constituye un escenario que permite tanto dotar de continuidad a las andanzas de Martha Washington como dar coherencia a su evolución. Frente a la visión del ejército imperante en el ideario estadounidense, que lo idealiza como un sano entorno de camaradería en el cual es posible la plena realización personal, Miller plantea las cortapisas que sus estructuras imponen a una personalidad tan individualista como la de Martha. Por otro lado, toma esta situación como punto de partida para utilizar a la protagonista en ambientes diferentes y comprobar el éxito de su conversión en icono. Los escenarios bélicos cambian paulatinamente a otros característicos de diferentes géneros, entremezclándose. Así, la acción bascula con acierto irregular entre el alto espionaje, la *road-movie*, el postapocalipsis nuclear y la ciencia-ficción *high-tech*. Como trasfondo una escéptica reflexión sobre la legitimidad de la imposición de un sistema político y social, por muy bienintencionados que sean sus planteamientos. En el fondo, el guionista está expresando su disconformidad con la política exterior de una nación, la suya, cuyos habitantes se creen salvaguarda de las libertades



internacionales pero que en realidad son incapaces de solucionar sus contradicciones internas.

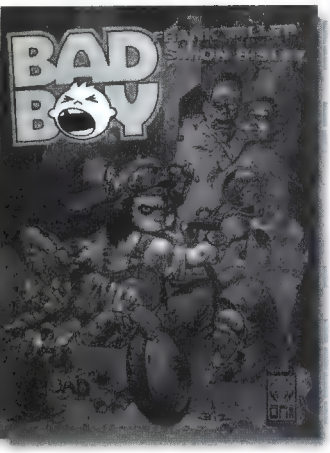
Utilizando como puente *Stranded in Space*, Miller se sirve de la ciencia-ficción pura para ambientar *Saves the World*. Una vez alcanzado, el sueño de una armoniosa e igualitaria aldea global terrestre corre el peligro de desvirtuarse en una nueva forma de totalitarismo, pervertido tanto por la implantación forzosa como por la confianza ciega en la tecnología. Una fe que en el mundo occidental ha sustituido unas creencias religiosas muy arraigadas en Miller. Así, Martha Washington se erige en profeta que, tras vencer la idolatría falsa encarnada por Venus, conduce a la humanidad hacia su encuentro con Dios en un final que homenajea a *Stark Trek*. El espacio es la nueva frontera en la que la protagonista seguirá demostrándonos su afán de vida.

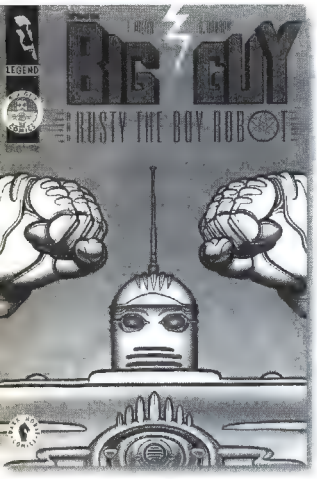
# miller inédito

# BIG GUY + BAD BOY

**por David Muñoz**

La popularidad de Frank Miller en España ha permitido que prácticamente toda su obra se haya editado en castellano. Sin embargo, hay dos tebeos que siguen inéditos varios años después de su aparición en Estados Unidos. El primero de ellos es *The Big Guy And Rusty The Boy Robot*, su segunda colaboración con el dibujante Geoff Darrow tras la ultraviolenta *Hard Boiled*. Se trata de una miniserie de dos números publicada en formato álbum por Dark Horse en 1995 y, de nuevo, discurre por caminos mucho más ligeros y humorísticos de los que suele transitar Miller en su obra en solitario. De hecho, *The Big Guy* puede que sea el tebeo más intrascendente que ha escrito jamás, un puro divertimento en el que de todas maneras, aunque sea de coña, vuelven a estar presentes todas las claves de su obra. El planteamiento de la historia, al estilo de los tebeos y las películas de monstruos de los 50, es muy sencillo: en Japón, unos científicos crean una nueva forma de vida de la que se apodera una maligna entidad cósmica. Una vez desatado, este nuevo Godzilla al que por no faltar, no le falta ni su aliento atómico, comienza a destruir una ciudad, convirtiendo a los seres humanos en monstruos descerebrados y sin voluntad. Para detenerle, el gobierno nipón envía a Rusty, un pequeño robot inspirado en el Astro Boy de Tezuka, que es incapaz de hacer nada contra la bestia. Pero un valiente funcionario consigue pedir ayuda a los americanos, que raudos envían al Japón a The Big Guy, un androide gigante al servicio del ejército que se encarga de ponerle las pilas al dragón a base de descomunales cachiporrazos.




El nimio argumento le sirve de excusa al loco de Darrow para dar rienda suelta a su barroco dibujo, para llenar páginas y páginas de millones de objetos retratados minuciosamente. En el mundo de Darrow, cuando el dragón destroza una calle, revienta de paso miles de coches y a un centenar de viandantes. En mirar y remirar los dibujos es donde está la gracia de *Big Guy*, no en vano existe una edición a mayor tamaño en la que se han suprimido los diálogos para mayor disfrute visual.

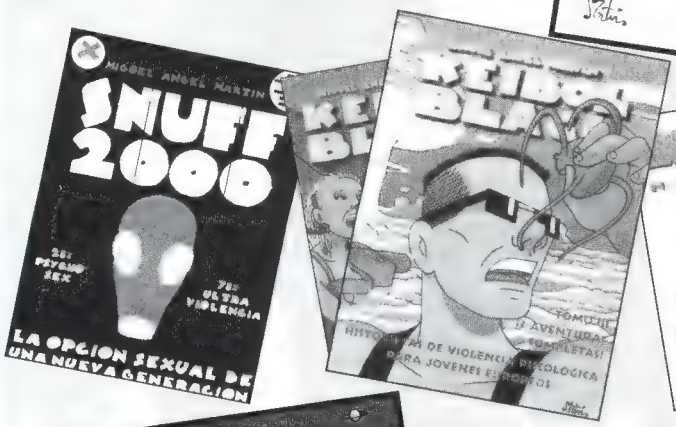
Pero la guinda de este tebeo hiperbólico son los grandilocuentes textos de Miller. Inspirándose en el trabajo de Stan Lee, Miller trufa los diálogos de expresiones seudoprofundas y semifilosóficas, y recurre a todo tipo de trucos para generar una cierta continuidad entre las múltiples escenas de acción, desde "crear" subtramas inexistentes en el dibujo utilizando únicamente los globos de diálogo, hasta escribir textos de apoyo que contradicen directamente lo que el lector está viendo (por ejemplo, cuando Big Guy mata a los humanos convertidos en monstruos e insiste en que está disparándoles tranquilizantes que no afectan a "sus puntos vitales"). De todos modos, aunque es ingenioso y tiene su encanto, el resultado no llega a ser demasiado divertido. Ya veremos qué hace la Fox en la anunciada adaptación a dibujos animados. Los animadores debieron de echarse a temblar al ver los dibujos de Darrow. Por último, decir que a pesar de que su aventuras en solitario no han tenido la misma suerte, el crossover entre The Big Guy y Madman, dialogado por Frank Miller, sí fue publicado en España por Norma.

El segundo tebeo inédito es *Bad Boy*, una colaboración entre Miller y el dibujante Simon Bisley que en 1997 fue publicada en álbum por Oni Press. De nuevo Miller vuelve a contar otra de "héroe individualista contra poder represor", sólo que en este caso el héroe es un niño rebelde que, por razones que nunca llegan a quedar muy claras, es internado por unos impostores que se hacen pasar por sus padres en una institución dirigida por unos seres robóticos, donde pretenden domarle de una vez por todas. Si consigue escapar, en el exterior le esperan los últimos hombres libres. Todo muy de serie Z (el acto definitivo de rebeldía de Jason es... que se fuma un cigarrillo) y, sobre todo, muy previsible, especialmente de parte de Miller. El dibujo de Bisley oscila entre un Frazzeta malo y la pereza de un dibujante con pocas ganas de trabajar y de ambientar sus escenas. En conjunto se percibe un cierto intento satírico, hasta alguna gana de hacer sonreír mediante situaciones supuestamente paródicas. Pero ya digo, Miller es un gran narrador, pero de gracioso nada. Le pasa como a Arturo Fernández, que uno ya no sabe si se está autoparodiando, le ha salido mal el chiste o es que no se entera.

# MIGUEL ANGEL MARTIN

## KYRIE
## SNUFF 2000
## KEIBOL BLACK

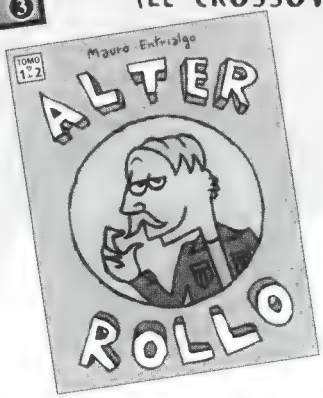
UN MONTÓN DE PERSONAJES CON ALGO QUE CONTAR



# MAURO ENTRIALGO

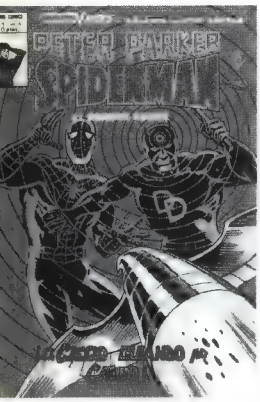
PÁSATELO EN GRANDE CON LA COLECCIÓN PISCOLABIS, ALTER ROLLO Y HERMINIO Y MIGUELITO

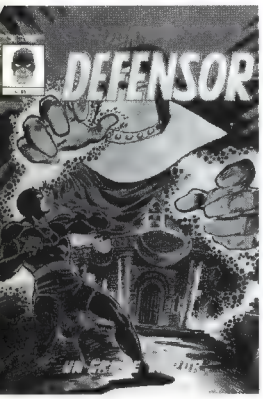
LA PANDILLA GALÁCTICA (MEETS THE) PARQUE DE ATRACCIONES (EL CROSSOVER DEL SIGLO)



# frank miller en españa
# BIBLIOGRAFÍA ESENCIAL

*recopilada por*
***Eduardo García Sánchez***



## BATMAN

•1987: **Batman: Año uno.** *Batman*, 1-3. Zinco. (*Batman* # 404-407, 1986/87). Guión: Frank Miller; dibujo: David Mazzucchelli; color: Richmond Lewis.

•1997: **Batman: El regreso del Caballero Nocturno** (dos tomos). Grupo Editorial VID. *(The Dark Knight Returns* # I-IV, 1986). Guión y dibujos: Frank Miller; tintas: Klaus Janson; color: Lynn Varley. Existe una edición española anterior (1987) en cuatro números a cargo de Zinco.

•1998: **Spawn/Batman**. Planeta-DeAgostini. (*Spawn/Batman*, 1994). Guión Frank Miller; dibujo: Todd MacFarlane; color: Steve Oliffe.

## DAREDEVIL Y ELEKTRA

•1982: **Dan Defensor**, 7; Vértice. (*Daredevil* #158, 1979). Guión: Roger McKenzie; dibujos: Frank Miller; tinta: Klaus Janson; color: George Roussos.

•1989/90: **Elektra Saga** (cuatro tomos). Colección Prestigio, 4-7; Forum. (*The Elektra Saga* # I-IV, 1984). Guión y dibujos: Frank Miller; tintas: Klaus Janson; color: Varios. Recopilación reordenada de las páginas de su primera etapa en *Daredevil* protagonizadas por Elektra con el añadido de una historieta corta aparecida en la revista *Bizarre Adventures* #28 (1981) y algunas páginas realizadas *ex profeso* para dotar de continuidad al conjunto.

•1990: **Elektra Assassin** (cuatro tomos). Colección Prestigio, 12, 14-16; Forum. (*Elektra Assassin* # 1 a 8, 1986/87). Guión: Frank Miller; dibujo y color: Bill Sienkiewicz.

•1990: **Daredevil: Love and War**. Extra Novelas Gráficas; Forum. (*Daredevil: Love and War*, 1986). Guión: Frank Miller; dibujo y color: Bill Sienkiewicz.

•1991: **Elektra Lives Again.** Extra Novelas Gráficas, Forum. (*Elektra Lives Again*, 1990). Guión y dibujos: Frank Miller; color: Lynn Varley.

•1991: **Daredevil: Born Again**. Colección Obras Maestras, 1; Forum (*Daredevil* # 227-233, 1986). Guión: Frank miller; dibujos: David Mazzucchelli; color: Christie Scheele y Richmond Lewis. Este material fue publicado por Forum en 1987 como complemento de la colección Spiderman (nos. 112-131). En la redacción de Forum se baraja la posibilidad de reeditar este tomo a finales de 1999.

•1994: **Daredevil: El Hombre Sin Miedo**. Colección One/Shot, 5; Forum. (*Daredevil: The Man Without Fear* limited series # 1-5, 1993/94). Guión: Frank Miller; dibujos John Romita Jr.; tintas: Al Williamson; color: Christie Scheele.

•1994: **Daredevil: Marcado por la muerte**. Colección Obras Maestras, 12; Forum (*Daredevil* # 159-161, 163-164, 1979/80). Guión: Roger McKenzie; dibujos: Frank Miller; tintas: Klaus Janson; color: Glynis Wein.

•1995: **Daredevil: Elektra**. Colección Obras Maestras, 15; Forum (*Daredevil* # 165-168,1980). Guión: Roger McKenzie (165-166); David Michelinie (167) y Frank Miller (168); dibujos: Frank Miller; tintas: Klaus Janson; color: Bob Sharen, Glynis Wein y Dr. Martin.

•1996: **Daredevil: Guerra de bandas**. Colección Obras Maestras, 19; Forum (*Daredevil* # 169-173, 1980/81). Guión: y dibujos: Frank Miller; tintas: Klaus Janson; color: Glynis Wein.

•1997: **Daredevil: Cazadores**. Colección Obras Maestras, 24; Forum (*Daredevil* # 174-179, 1981/82). Guión: y dibujos: Frank Miller; tintas: Klaus Janson; color: Glynis Wein, Klaus Janson, Christine Scheele y Bob Sharen.

•1998: **Daredevil: Condenados**. Colección Obras Maestras, 31; Forum (*Daredevil* # 180-185, 1982). Guión: Frank Miller; dibujos: Frank Miller (180-184) y Klaus Janson (185); tintas y color: Klaus Janson.

El material recogido en los tomos 12, 15, 19, 24 y 31 de la colección Obras Maestras ya fue publicado entre 1983 y 1985 por Forum,

concretamente en la primera serie que esta editorial dedicara a *Daredevil* (nos. 1-18). Los números USA 186 a 191, último de la primera etapa de Miller con el personaje (18-22 de Forum) constituirán el contenido del 35º libro de la colección Obras Maestras que tiene previsto ver la luz en el transcurso de 1999.

## MARTHA WASHINGTON

1991/92: **Give me liberty: Un sueño americano** (cuatro tomos). Colección Made in USA, 1, 3, 6 y 8; Norma. (*Give Me Liberty: An American Dream* # I-IV, 1990/91). Guión: Frank Miller; dibujos Dave Gibbons; color: Robin Smith.

•1991: «Diario de Guerra de Martha Washington»; **Cimoc**, 128; Norma. (*"Martha Washington's War day-book": Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special*, 1991). Guión: Frank Miller; dibujos Dave Gibbons.

•1994: «Martha Washington va a la guerra: Estado del arte»; **Cimoc**, 153; Norma. (*"Martha Washington Goes to War: State of Art"; San Diego Comic-Con Comics* # 2, 1993). Guión: Frank Miller; dibujos Dave Gibbons.

•1995: **Martha Washigton Goes to War**, 1-5, Norma. (*Martha Washigton Goes to War* # 1-5, 1994). Guión: Frank Miller; dibujos Dave Gibbons; color: Angus McKie.

•1998: **Martha Washigton Saves the World**. Norma. (*Martha Washigton Saves the World* # 1-3, 1997). Guión: Frank Miller; dibujos Dave Gibbons; color: Angus McKie.

## SIN CITY

•1994: **Sin City**. Colección Made in USA, 15; Norma. (*Sin City*, 1991/92). Guión y dibujos: Frank Miller. Aparecida previamente por episodios en *Cimoc*, 134-148 (1992/93).

•1995: **Sin City: La novia iba de rojo y otras historias**. Norma. (*Sin City: The Babe Wore Red and other stories*, 1994). Guión y dibujos: Frank Miller.

•1996: **Sin City: Noche de paz**. Norma. (*Sin City: Silent Night*, 1995). Guión y dibujos: Frank Miller.

•1996: **Sin City: Ese cobarde bastardo**, 1-6. Norma. (*Sin City: That Yellow Bastard* # 1-6, 1995/96). Guión y dibujos: Frank Miller.

•1998: **Sin City: Perdida, sola y letal**. Norma. (*Sin City: Lost, Lonely & Lethal*, 1996). Guión y dibujos: Frank Miller.

•1998: **Sin City: Sexo y violencia**. Norma. (*Sin City: Sex & Violence*, 1997). Guión y dibujos: Frank Miller.

•1998: **Sin City: Valores familiares**. Norma. (*Sin City: Family Values*, 1997). Guión y dibujos: Frank Miller.

•1998: **Sin City: Moriría por ella**. Norma. (*Sin City: A Dame to Kill for* # 1-6, 1993/94). Guión y dibujos: Frank Miller. Entre 1994 y 1995 Norma publicó este mismo material en forma de miniserie de seis números. El tomo incluye páginas nuevas.

•1999: **Sin City: La gran masacre**. Norma. (*Sin City: The Big Fat Kill* # 1-5, 1994/95). Guión y dibujos: Frank Miller. Entre 1995 y 1996 Norma publicó este mismo material en forma de miniserie de cinco números. El tomo incluye páginas nuevas.

## SPIDERMAN

•1979: **Peter Parker**, 14; Vértice. (*Peter Parker: The Spectacular Spider-Man* # 27-28, 1979). Guión: Bill Mantlo; dibujos: Frank Miller; tinta: Frank Springer.

•1984: **Spiderman**, 25; Forum. (*Marvel Team-Up* # 100, 1980). Guión: Chris Claremont; dibujos: Frank Miller; tintas: Bob Wiacek.

1986: **Spiderman** Especial Vacaciones; Forum. (*Amazing Spider-Man* Annual #15, 1981). Guión: Dennis O'Neil; dibujos: Frank Miller; tinta: Klaus Janson; color: Bob Sharen.

## VARIOS

•1987/88: **Ronin**, 1-6. Zinco. (*Ronin* # 1-6,1983/84). Guión y dibujo: Frank Miller; color: Lynn Varley.

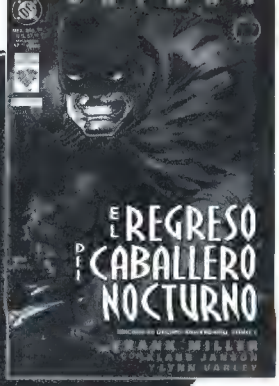
•1989: **Lobezno**. Clásicos Marvel, 15-17; Forum. (*Wolverine* limited series # 1-4,1982). Guión: Chris Claremont; dibujo: Frank Miller; tinta: Josef Rubinstein; color: Lynn Varley. Existe una edición anterior de Forum (1983) como número 1 de la colección Extra Superhéroes. En la redacción de Forum se medita reeditar a finales de 1999 esta miniserie en un tomo con el título *Lobezno: Honor*.

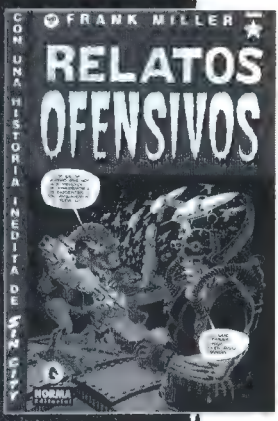
•1991/93: **Hard Boiled** (tres tomos). Colección Made in USA 2, 5 y 13; Norma. (*Hard Boiled* # 1-3, 1990/92). Guión: Frank Miller; dibujos Geof Darrow; color: Claude Legris.

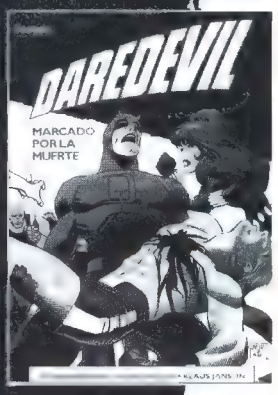
•1994: **Robocop vs Terminator**, 1-4; Norma. (*Robocop vs. Terminator* # 1-4, 1993). Guión: Frank Miller; dibujos: Walter Simonson.

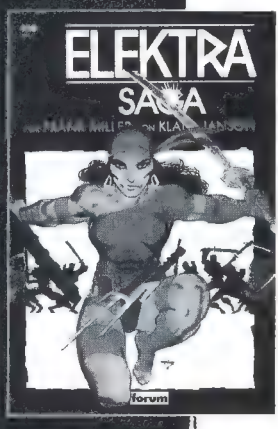
•1995: **Frank Miller**. Colección Grandes Autores, 1; Forum. (Libro que incluye material diverso publicado por Marvel Comics entre 1979 y 1988 y textos sobre su trayectoria. Puede destacarse *The Amazing Spider-Man Annual*, 14, de 1980).

•1998: **Relatos ofensivos**. Norma. (*Tales to Offend*, 1998). Guión y dibujos: Frank Miller; color Lynn Varley & Marie Severin. Incluye dos historietas protagonizadas por un personaje propio, Lance Blastoff, y otra ambientada en Sin City.



# portafolio

# SERGIO BLEDA

*por David Muñoz*

**SERGIO BLEDA (ALBACETE 1974), ES UNO DE LOS MEJORES HISTORIETISTAS QUE HAN SURGIDO AL AMPARO DEL ACTUAL AUGE DE LOS COMIC BOOKS EN BLANCO Y NEGRO. GRACIAS A SU VERSATILIDAD, QUE LE PERMITE DIBUJAR TANTO SUPERHÉROES COMO TIRAS DE PRENSA O HISTORIETAS PORNO, ES TAMBIÉN UNO DE LOS POCOS QUE HA LOGRADO PROFESIONALIZARSE Y VIVIR REALMENTE DE SU TRABAJO. LAS PÁGINAS DE SUS HISTORIETAS, ESPECIALMENTE LAS DE SU SERIE PARA EL SELLO LABERINTO, LA ESTUPENDA *EL BAILE DE VAMPIRO*, LE MUESTRAN COMO UN EXCELENTE NARRADOR, ESPECIALMENTE HÁBIL A LA HORA DE AMBIENTAR SUS RELATOS Y DE HACER "ACTUAR" A SUS ESTILIZADOS PERSONAJES. SI ANTES NO SE LO LLEVAN LOS AMERICANOS, NO HAY DUDA DE QUE SERGIO DARÁ MUCHO Y BUENO QUE HABLAR DURANTE LOS PRÓXIMOS AÑOS**

No sé si son los primeros tebeos que leí o no, pero los que más me marcaron cuando era niño fueron *Pánico en el zoo* de Ibañez, *Los pitufos y el ketekasko* de Peyo y *El origen de Superlopez* de Pérez Navarro y Jan. Sé que es algo que he tenido muy claro desde muy pequeño. Antes de aprender a leer ya metía mis garabatos dentro de viñetas y en la EGB hacía mis propios fanzines, que mi abuelo fotocopiaba de "estrangis" en la fotocopiadora de su empresa, que era un almacén de conservas, para que yo los vendiera a parientes y compañeros de clase por cinco duros.

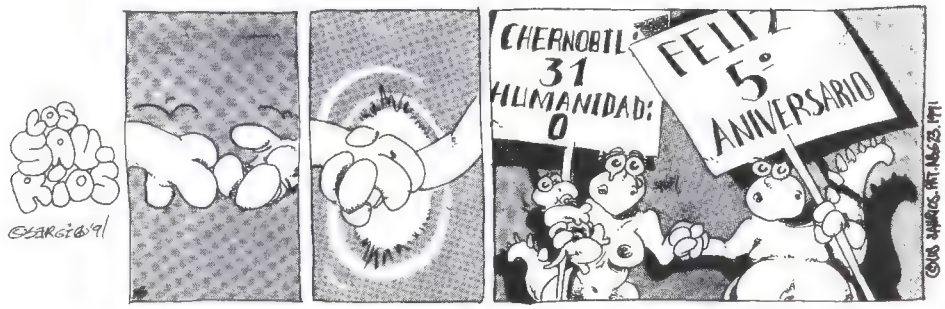
Cuando era niño asistí a una especie de taller de cómic que duró unos pocos días impartido por Bernardo Goig, un caricaturista de Albacete. Aparte de eso soy totalmente autodidacta. Para ser dibujante de comics, Bellas Artes es un estorbo que no sirve para nada. No digo que no te ayude a formarte o que tal vez te enseñen unas cuantas técnicas, pero creo que para dedicarse exclusivamente a los comics lo único que necesitas es eso: dibujar comics.

¿Mis influencias? Uf, no sé, la verdad es que mi estilo evoluciona constantemente; hace años me dejé impresionar excesivamente por Moebius, luego vino mi época Garcés y Loisel, luego descubrí a Mazzuchelli y a Caniff. Y aún sigo buscando soluciones en otros dibujantes, tanto clásicos como Toth, como contemporáneos como Steve Rude, Jaime Hernandez o los mismos Germán García y Javier Pulido.

Los primeros trabajos que publiqué fueron tiras humorísticas en el semanario regional Crónica. Abandoné mis estudios en 2º de BUP, ya que llegué a la conclusión de que saberme de memoria las declinaciones del Latín o la mierda esa de los vectores no me iba a ser de ninguna utilidad en la vida que yo he elegido para mí. Así que me puse a dibujar como un loco, presenté cosillas a las agencias de publicidad de por aquí y mi madre incluso llegó a apuntarme a una clase de pintura, aunque la verdad, no duré mucho, allí solo había jubilados haciendo bodegones y un chaval un poco "tocao" que utilizaba la pintura como terapia y al que se le salían los ojos de las órbitas cada vez que tenía que dibujar una de esas Venus desnudas. Bueno, que me salgo de madre, el caso es que después de un tiempo sin encontrar clavo donde ahorcarme, mi madre, que es periodista, me puso en contacto con el editor de un semanario, le enseñé mi trabajo y le pareció "publicable". Me saqué de la manga *Los Saurios*, unos dinosaurios un poco ácratas y ecologistas que me servirían para meterme con todo lo que quisiera. Así pues, cuando podía sacaba el tema de la insumisión, la ecología, ciertos guardias jurados con tendencia a no dejarme entrar en los pubs... bueno, llegaron a censurarme un par de tiras en las que me metía abiertamente con el PSOE y con el PP. La cosa funcionaba, yo me sentía a gusto por el mero hecho de publicar en algún sitio -no por el "sueldo", que era de unas 4.000 pesetas mensuales-, los comentarios de la gente eran muy positivos e incluso una joven y guapa lectora llegó a escribir a la redacción pidiéndome que dedicara una de las tiras a un amigo que se había suicidado.

La verdad es que viéndolas ahora me doy cuenta de lo excesivamente mesiánicas y panfletarias que resultaban algunas de las tiras. Afortunadamente en la segunda etapa me dediqué más a meter gags y al puro humor intemporal, que a ese simulacro de crítica ácida de la actualidad que eran al principio *Los Saurios*.

No he seguido por ahí porque no tengo maldita la gracia. ¿Qué le vamos a hacer? Soy así de patéti-




*Los Saurios*. Del álbum *Evolución* (1991).

*El hijo de Kim* (1994).

co. Lo de las tiras de *Pablito* del *U* tal vez nos haga reír un poquito a los que estamos en la profesión, porque sabemos que así son las cosas, que esto está lleno de dibujantes pretenciosos, de fans intransigentes y de editores cortos de miras. Sin embargo, si alguien ajeno al mundillo lee una de las tiras de *Pablito* seguramente no entienda ni papa. De todos modos siempre intento meter algo de humor en mis guiones, aunque... parece que soy el único que se da cuenta de ello.

Para Kodhansa hice proyectos, proyectos, un montón de proyectos. El primer año que vinieron al Saló de Barcelona convencí a mis padres para que me pagaran el viaje, después de rogar-suplicar en el mostrador de acreditaciones el dichoso papelito que me permitía entrar en la zona profesional y esperar la eterna y clásica cola de chavales-con-carpeta, el editor -Yasumitsu Tsutsumi, no lo olvidaré mientras viva-, se mostró muy ilusionado con mi trabajo. Llegué a pensar, infeliz de mí, que ya había logrado mi sueño. Primero les presenté un proyecto en el que mezclaba cosillas de magia, esoterismo y referencias a la cultura céltica, que me tiraron para atrás porque decían que el lector medio japonés no lo entendería; después otros dos proyectos, uno *El hijo de Kim*, que decían que era muy violento y después otro que mas tarde quedó finalista en el concurso que hicieron los de Glénat en la revista *Viñetas*. Después de un par de años presentándoles bocetos, guiones, ilustraciones etc., ellos acabaron tan hartos de mí como yo de ellos y, a modo de despedida, me compraron una historia de seis o siete páginas hecha con acuarelas que ni siquiera sé si llegó a publicarse. Una cosilla de hadas que se expuso en el Primer Salón del Cómic de Madrid que montó Mario Ayuso con los de Kapta.

La verdad es que como dibujante he hecho de todo. Logotipos, mascotitas para empresas, campañas para el Ayuntamiento de Albacete, que es algo que aún sigo haciendo de vez en cuando, etc. Uno de los trabajos con los que más he disfrutado ha sido con la creación de unas marionetas para el grupo de teatro *Cómicos*. Fue genial ver cómo mis dibujos saltaban a las tres dimensiones, les ponían voces y cobraban vida. Algún día me gustaría crear un espectáculo de marionetas. Por cierto, los diseños originales de las marionetas también fueron expuestos en el Primer Salón del Cómic de Madrid.

Lo de Mario Ayuso fue curioso. A ver... la mujer de mi padre tiene un hermano que es muy colega del Ayuso, y cuando me autoedité el libro recopilatorio de las tiras de *Los Saurios* se lo mandó. El hombre se ofreció a distribuírmelo y, como empezaba la fiebre de los comic books, acababan de empezar a publicarse *Gorka* y el *Keibol Black*, me dijo que se comprometía a sacarme algo. Yo rescaté la idea *de El hijo de Kim* y me puse con ello. Para promocionar el asunto me montó una exposicioncilla en el Salón aquel. Al final la cosa acabó mal, no me pagó ni los ejemplares de *Los Saurios* que distribuyó ni por supuesto lo de *El hijo de Kim*. Cada vez que intentaba contactar con él desaparecía del mapa. Recuerdo incluso una conversación telefónica muy

Batman. Boceto.

violenta con su mujer que me dejó muy desencantado. Bah, no soy rencoroso, ya le he perdonado. Años después, cuando empezaba en la revista *Kiss* la buena gente de Plaga: Albert, Arturo y Cía., se ofreció a publicarlo entero. Recuperé mi ilusión e hice alguna cosilla para su fanzine *GÑ!*

A mí lo que me gusta es hacer tebeos, es lo único que sé hacer y es mi pasión. Me gusta un poco de todo y me veo capaz de hacer al menos un digno intento con cualquier género y estilo. También me viene porque leo de todo, lo mismo me da Franquin que Frank Miller, Breccia que Watterson. Me veo cómodo en todos sitios, el problema es la falta de fe de los editores. Hace poco me tiraron un relato corto de Conan porque decían que mi estilo no le pegaba a Conan, ¿pero de dónde coño se sacan eso?, ¿acaso han visto algún cómic mío de Conan? Si nos ponemos así, alguien que conozca sólo mis tiras de *Pablito* no me vería haciendo *El baile del Vampiro*. Otra asignatura pendiente que tengo es hacer cómic infantil, algo como *Los pitufos*, pero claro, aquí no hay mercado, y el único cómic infantil que se vende es *La Patrulla-X*.

Para mí el cómic es el medio perfecto. No necesitas mas que un lápiz y una hoja de papel para contar una historia. Sacar un tebeo a la calle no es tan caro como poner en marcha una producción cinematográfica y puede ser igual de espectacular; además puedes contar con los mejores actores y tener los monstruos, naves y efectos especiales que te dé la gana sin necesidad de disponer de presupuestos exorbitados. Puede resultar tan evocador como una novela y encima, como dicen en el anuncio de galletas Tosta Rica: "¡¡lleva dibujitos!!" Me encantaría volver a hacer teatro, hacer animación, cortos, música... Cuando puedo escribo relatos cortos, algunos los hago con vistas a adaptarlos a cómic, pero otros los hago por el mero placer de escribir. Cualquier forma de manifestación cultural me atrae, pero para mí los tebeos son el mejor medio de conseguir contar algo, y me ocupan todo mi tiempo. Si fuera rico dejaría los comics de vez en cuando y me dedicaría a intentar aprender cosas nuevas, a desarrollarme del modo más creativo posible por otros medios.

*Corazón Diablo*. Kathy Jones. Boceto (1998).

Cuando me fui a vivir a Barcelona con Javier Pulido y otras dos personas maravillosas: Edu y Nuria, que váyase usted a saber por dónde andarán, La Cúpula fue la primera editorial que visité. Berenguer miraba escéptico mi trabajo, el tío me hizo pasarlo mal, aunque finalmente le gustaron las hadas que había dibujado para Kodansha y pensó que en el *Kiss* podrían encajar. Primero les hice una historia cortita y sin texto, una cosa muy sutil, muy erótica, así como a lo Loisel con aguada. Quedaron contentos y me pidieron una serie: *La novia y la ladrona*. Cuando llevaba un par de capítulos, me di cuenta de que las sugerencias que me hacía Rakel, que por aquel entonces era mi novia, eran muy divertidas y funcionaban, así que pensé: "Hey, ya que los lectores van a usar esto para masturbarse, ¿por qué no hacerles la experiencia mas divertida?, ¡que se rían mientras se matan a pajas!" Le propuse que se encargara ella de los guiones y que arregláramos los diálogos a medias. Recuerdo esa época con mucho cariño, nos juntábamos a tomar café, ella daba una idea de lo que quería que pasara

Ines, de un camiseta para la Mailing List de comics.

*Corazón Diablo*. Boceto (1998).

en la historia y luego le íbamos añadiendo situaciones hasta que la cosa tomaba forma. A veces terminábamos de dar los grises, después de que estuviera todo dibujado y entintado, en la cocina de la casa de sus padres, y si oíamos que venia su madre teníamos que esconderlo para que no vieran que hacíamos pornografía. Una vez Rakel rechazó ir a un programa de televisión para que la entrevistaran porque entonces su madre se enteraría de qué clase de quiones hacía su hija. El caso es que ella aceptó y hasta ahora hemos hecho tres series para el *Kiss* y un par de historietas para *El Víbora*. Además, las encuestas reflejaban que a los lectores les gustaban sus guiones. No era lo primero que hacíamos juntos, sus ideas ya me habían solucionado unas cuantas tiras de *Los Saurios* y con un guión suyo gané un concurso de comics; uno de los pocos a los que me he presentado, odio competir.

Trabajar con guionista siempre es una experiencia positiva, además es muy cómodo, siempre y cuando haga caso de tus sugerencias y te dé libertad para cambiar algo. No obstante, yo sólo intento cambiar algo si creo que va a mejorar la historia o el modo de narrar alguna escena. Me gusta tener control total sobre mi obra, hacer el guión, el lápiz, la tinta... ¡me encanta hacerlo todo! Sin embargo hay que reconocer que algunas ideas jamás se me ocurrirían a mí solo y también que si algo sale mal y la historia cojea por algún sitio siempre puedes echarle la culpa al guionista. Como te decía antes, a mí lo que me gusta es hacer tebeos, con guionista o sin él. Claro que si me hago los guiones yo mismo no le tengo que dar un duro a nadie del miserable precio que se paga por página. Algo que tengo ganas de probar es trabajar con un entintador, con Álvaro López por ejemplo, ya veremos si la cosa fuera posible en un futuro no muy lejano.

Me fui a Barcelona porque sabía que, aunque no fuera totalmente necesario, sí que iba a facilitarme las cosas. La industria esta allí, las editoriales están allí y el ambiente profesional esta allí. Así es como realmente te formas en esta profesión, paseándote por las editoriales, quedando a tomar café con otros autores, comparando tu trabajo con el de los demás. Emocionalmente fue un desastre, porque yo tenía a mi novia en Albacete y las relaciones a distancia a mí no me funcionan; sin embargo profesionalmente fue maravilloso, revelador. Aprendí muchas cosas el año que pasé allí y no me arrepiento de haber vivido esa experiencia.

Básicamente me volví para estar con la novia, aunque también porque acabé muy cansado del mundo del cómic; hay un montón de gente fantástica, pero también pasan cosas que te ponen de muy mala leche y en seguida surgen malos rollos por todos lados, que si a nosequién no le han devuelto los originales... que si tal proyecto te lo han encargado porque fulanito lo rechazó y luego te han dicho que lo crearon pensando en ti... que si los derechos de venta en el extranjero son nuestros aunque no los vamos a intentar vender al extranjero ni de coña... ya sabes. Por suerte yo me suelo llevar bien con todo el mundo, soy una persona muy pacífica y con la que se uede razonar... o eso creo. Aunque conozco a dos o tres capulletes sin los que sería todo mas bonito, pero en fin.

Bueno, yo me siento cómodo haciendo casi cualquier cosa, pero cuando te dicen que de una historia de seis páginas, tres tienen que ser de imágenes sexuales explícitas te quemas un poco. Te preguntas a ti mismo cómo podrás contar algo en tan poco espacio. No descarto volver a hacer porno en el futuro, pero de momento quiero disponer de todas mis páginas para contar lo que me de la gana.

Bueno, yo no veo *El baile del vampiro* como una serie de terror; tiene elementos

*Corazón Diablo*. Boceto (1998).

Inés 1994. Boceto y página a lápiz (1998).

del género pero no pretendía asustar a nadie, hacer un cómic que asuste es algo muy difícil y jamás me lo había planteado con esta serie. El terror, la magia, la noche... son cosas que me atraen, desde luego. De hecho soy un noctámbulo empedernido. Y es normal que salgan por algún lado. Siempre he dicho que quería hacer una especie de mezcla de los libros de Stephen King y las películas de Woody Allen, ya sé que es algo que jamás conseguiré porque no estoy a la altura de ninguno de los dos, pero al menos por intentarlo que no quede, y si en el intento me salen un par de tebeíllos entretenidos me doy por satisfecho. La ambientación es, junto con la narrativa, lo que más en serio me tomo a la hora de llevar a cabo un proyecto. En cuanto a la de *El baile del vampiro*, tengo unos cuantos libros de Barcelona además de un buen montón de fotos que tomé en uno de los viajes que hice tras mi regreso a Albacete.

Para el cómic que estoy haciendo ahora, *Inés 1994*, me documenté sobre ese año en cuestión, los ejemplares de las revistas que hay en la tienda de la estación de Albacete, donde Inés compra su diario, se publicaron realmente en ese año, y en el cómic hago referencia a acontecimientos que sucedieron por aquel entonces. También los escenarios son reales, la estación, el tren, el instituto, el Burger King... todo documentación fotográfica. Hay cosas que no puedes dibujar de memoria. Creo que todo eso le da versatilidad a la historia y, a pesar de que mi estilo no es realista, de algún modo hace que el lector lo vea como algo más cercano, se sienta más involucrado. No sé, tal vez soy un enfermo.

En cuanto a mi método de trabajo, es caótico. A veces duermo cinco horas y me levanto porque una idea no me deja descansar, o como a las cinco de la tarde, a veces estoy deprimido y no puedo dibujar. Sé que debería ser más disciplinado y sospecho que algún día lo conseguiré, pero no parece que ese día esté muy cerca. Por lo demás lo normal, escribo el guión, aboceto todas las paginas, dibujo toda la historia a lápiz y luego la entinto. A veces me pongo la radio y otras veces mi música; es raro verme dibujar en silencio, aunque a veces estoy muy concentrado y no me doy cuenta de que se ha acabado el CD.

¿La situación actual del mercado? Es que me aburre tanto hablar del tema... Estoy harto de repetir las mismas frases: La gente lee poco cómic... los autores estamos mal pagados... las cifras de ventas son ridículas... las editoriales no se molestan en promocionar en serio el cómic... resulta irónico el hecho de que uno de los pocos comics que he visto anunciados en televisión sea *Dragon Ball*, tal vez el cómic que menos necesita ser promocionado. Prefiero no extenderme más sobre el tema. Sólo espero poder contar un par de historias interesantes antes de que todo esto se vaya al infierno.

Proyectos tengo a montones, una cosa para presentarla a DC y a Caliber junto con Art Brook´s que se llamaría *Corazón Diablo*, otro proyecto a color también con Art para Mega Multimedia que también sería publicado en USA y que se llama *L´Vamp*, y con Dude había algo pendiente, la segunda parte de *Carmilla*, el *Judas* con Cereza y Alvaro López, además de la serie regular de *El baile del vampiro*... y un par de cosillas que me callo. También es posible que entinte páginas de Germán García en Marvel. Hemos presentado unas páginas de prueba entintadas por mí y estoy esperando respuesta. Seguramente cuando esto se publique ya la habremos recibido, toco madera. Para mí sería un orgullo y todo un reto personal acabar los lápices de Germán.

# DE LA MANO DE MIGUEL ANGEL MARTIN

# KYRIE VI

LA VIDA EN UNA OFICINA JAMÁS FUE TAN DIVERTIDA

LA SEXTA ENTREGA DE UNA SAGA IMPRESCINDIBLE

# MAURO ENTRIALGO

PÁSATELO EN GRANDE CON LA TERCERA ENTREGA DE LA COLECCIÓN PISCOLABIS

LA PANDILLA GALÁCTICA (MEETS THE) PARQUE DE ATRACCIONES (EL CROSSOVER DEL SIGLO)

# FRANK MILLER

**Sin City**
*Novela gráfica*

**Sin City: Moriría por ella**
*6 números. También Novela gráfica*

**Sin City: La gran masacre**
*5 números. También Novela gráfica*

**Sin City: Ese cobarde bastardo**
*6 números*

**Sin City: Valores familiares**
*Novela gráfica*

**Sin City: La novia iba de rojo**
*Número único*

**Sin City: Silent Night**
*Número único*

**Sin City: Perdida, sola y letal**
*Número único*

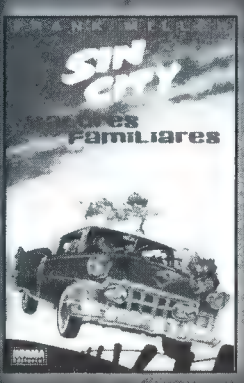
**Relatos ofensivos**
*Número único*

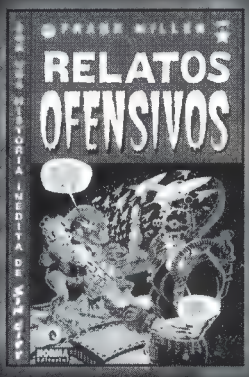
**Give Me Liberty**
**(dibujo de Dave Gibbons)**
*4 números*

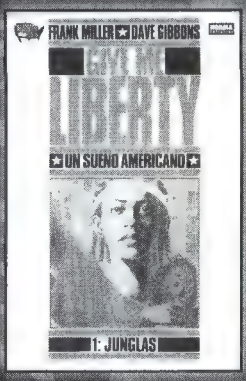
**Martha Washington Goes to War**
**(dibujo de Dave Gibbons)**
*5 números*

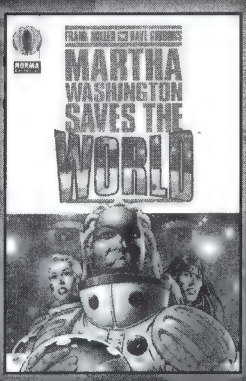
**Martha Washington Saves the World**
**(dibujo de Dave Gibbons)**
*Novela gráfica*

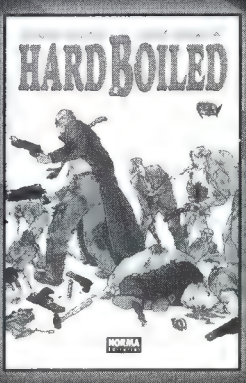
**Hard Boiled**
**(dibujo de Geoff Darrow)**
*2 números*











*Próximamente*

**300**

**Sin City: Alcohol, chicas y balas**

**NORMA Editorial**

# are you talkin' to me?

U, EL HIJO DE URICH • Embajadores 62, 5º - 5, 28012 Madrid • urich@sendanet.es • santiago@interlink.es

## SEAMOS OPTIMISTAS

Paco Cerrejón
*Sevilla*

No sé si resulta más extraño que agradable o viceversa el abrir una revista sobre comics y encontrarse un artículo como el de Pepe Gálvez en el *U* 13. Caben en una mano los artículos que huyen del pesimismo y se acercan al optimismo, pero no al mal entendido de Ray Mescallado en ese mismo *U*, si no hacia uno crítico, racional y moderado. El hecho de disfrutar leyendo un tebeo creo que es motivo suficiente para no ser pesimista. Si hay motivos para ser pesimista, también los hay para ser optimista, motivos los hay para lo que se quiera.

El mal estado de la industria del cómic en España ya es un tópico. Tenemos una industria que publica más de cien obras al mes, lo que supone unos 400.000-500.000 comics que son lanzados al mercado mensualmente, entre 5 ó 6 millones al año. ¿Son estas cifras propias de una industria agonizante?

Resulta difícil apreciar el estado de la industria del cómic en este país si se analiza de forma aislada, sobre todo teniendo en cuenta que forma parte de una industria mayor, la editorial. Entre otras cosas es difícil analizar, que no criticar, el estado de la misma sin cifras. ¿Cuántos comics se venden? ¿Qué beneficio tienen las editoriales? ¿Qué tanto por ciento del negocio editorial en España representa el cómic? ¿Cuántos lectores hay? Tampoco se tiene en cuenta el hecho de estar dentro de la industria del ocio y la cultura. El no tener en cuenta estos datos lleva a un análisis de la situación que queda cojo, cuyas conclusiones tienden a ser discutibles cuando menos. Al hablar de la industria nos basamos en estimaciones subjetivas, y las presentamos como verdades de fe. Además, pesa bastante un cierto historicismo mal entendido, el del boom de los 80. Insisto en las cifras. ¿En los 80 se vendían más comics que actualmente? ¿Había más lectores? ¿Se publicaba más cómic español o extranjero? Y a la hora de hacer un análisis serio no basta con suponer nada.

Se ha sustituido el análisis racional por la crítica, y sobre todo por la queja y el llanto. Se trata de una crítica basada en tópicos no demostrados y sí dados por supuestos (o al menos a mí y a otros muchos no nos constan), sin aportar nada, desembocando en un pesimismo fácil e "*insoportablemente estúpido*", sin soluciones. Si ser optimista significa plantearse temas como éste, yo al menos lo soy, pero mi optimismo consiste en creer que pensando y aportando ideas puede mejorarse la situación, sea mala, pésima o magnífica, que llorando y quejándose es como no se consigue nada.

## UN CHECKLIST, POR FAVOR

Jesús Félix
*Madrid*

Acabo de leer el nº 14 de *U*, en el que dais la noticia de la retirada de Camaleón. Me parece una idea excelente dar (a partir del 15) un avance de novedades y noticias breves, pero mejor me parecería que dierais un checklist (al estilo Camaleón, o mejor, al estilo *Krazy Comics*), pues esto sí que no lo hace ninguna revista. Me refiero a un checklist total. Ya sé que sois bimestrales, pero alguna forma habrá de hacerlo.

Por último, ¿no podríais pasar a mensual y bajar el precio? Ya sé que es contradictorio, pero por pedir...

¡MARV, EL AGUERRIDO PROTAGONISTA DE SIN CITY, RECOMIENDA U, EL HIJO DE URICH!

¡AH, POR CIERTO, TAMBIÉN TENÉIS A VUESTRA DISPOSICIÓN TODOS LOS **NÚMEROS ATRASADOS**, UN SERVICIO DE SUSCRIPCIÓN POR **6 NÚMEROS** AL MÓDICO PRECIO DE **2.700 PTAS.** (+GASTOS DE ENVIO) Y UNA PRECIOSA **PÁGINA WEB** DE VISITA OBLIGATORIA:

HTTP.//DREAMERS.COM/U/

...PERO, ¡CUIDADÍN AL AFEITAROS CON RESACÓN CAZALLERO, AMIGOS!...
¡QUE TIENE MÁS PELIGRO QUE ELEKTRA EN EL DOCE DE OCTUBRE, PRACTICANDO NEUROCIRUGIA CON UN ABRECARTAS!

## El sueño del monstruo

**Enki Bilal**

Norma

El mismo extraño futuro geopolítico que Bilal venía perfilando en la llamada *Trilogía de Nikopol* le sirve de pertinaz teatro de operaciones para esta nueva historia que ahora, aparentemente de modo tangencial, como propiamente viniendo de alguien que lo ha vivido desde fuera pero innegablemente emocionalmente implicado, entronca con un pasado (presente nuestro) concreto, real, actual de su nativa Yugoslavia. A diferencia de la mencionada trilogía, o bien el tema o su momento personal, despojan este nuevo álbum del ligero tono de comedia surrealista, un poco a la Boris Vian, con que se teñían los negros futuros fantacientíficos de *La feria de los inmortales* y sus secuelas. Donde surgían giros argumentales, mutilaciones y muertes que servían al propósito de la parodia política, personajes absurdamente destructores e indiferentes, donde se provocaba la sonrisa, aparecen ahora, con la misma negrura biotecnológica por marco, interacciones emocionales cuyas consecuencias ya no nos apetece, como lectores, saldar con una risita cómplice.

Limitado en su dibujo, con unos referentes muy claros en lo gráfico que se remontan hasta el fértil tronco de Moebius, Bilal nos devuelve, álbum tras álbum, las mismas caras protagonistas con distintos (no tanto: Nike, Niko, ¿Enki?) nombres y diferentes colores de pelo. El aspecto de sus páginas continúa bajo la servidumbre, pese a todo, de un dibujo-espectáculo que no deja del todo de pretender el lucimiento, personal e inconfundible a pesar de sus nada ocultas deudas, que lo convirtieron en estrella del cómic en otra época, muchos de cuyos valores ya no tienen vigencia. Por ello, miradas desde una sensibilidad abierta, sin el influjo del fanatismo que en otro tiempo despertara, sus páginas pesan visualmente, se atragantan. A ello contribuyen también los negros y cuadrados textos de apoyo, tipografías y recortes de prensa que suele intercalar en sus narraciones. Incluso el color y el diseño con los que quizá se aparta más de sus referentes originales y revela unas direcciones e ideas algo más locas, responde a pautas estéticas que difícilmente estimularán un ojo de los 90.

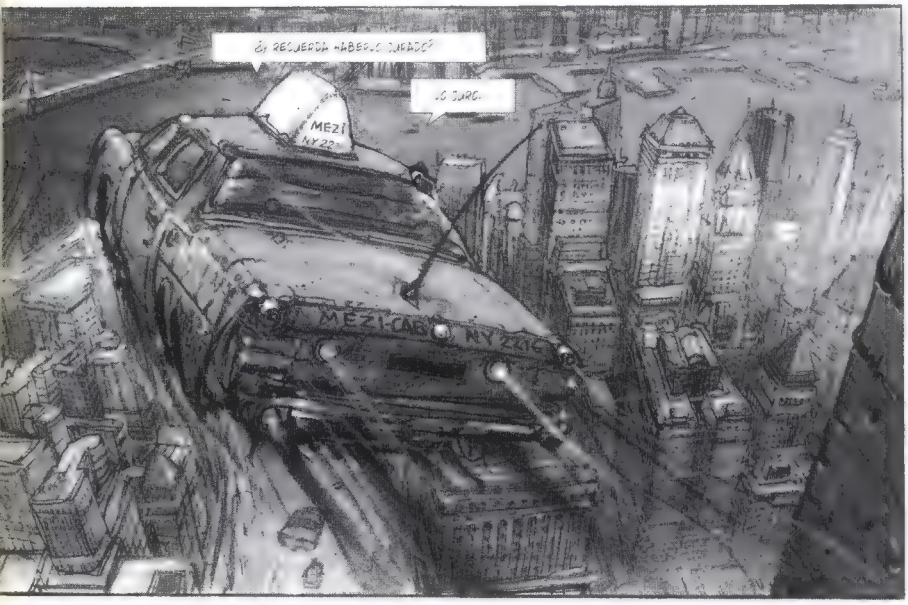
Nos engañaríamos, sin embargo, si no le concedemos a este álbum la oportunidad de la lectura. Porque, como narrador, sí que Bilal se ha depurado y ha afilado sus armas y todo lo pesado que podía haber resultado leerle, con todo ese tiempo que te hace detenerte en viñetas 10x20, ha conseguido moderarlo, acompañarlo de textos medidos, incluso un poco prosa poética que sabe utilizar de contrapunto nada redundante, para entregarnos una narración sorprendentemente rítmica en alguien tan... sólido.

# reseñas


- El sueño del monstruo
- Strangers in Paradise
- Lope de Aguirre: La expiación
- Carlo Mattés: Tango
- No puedo dar más
- El destino de Mónica
- Adele Blanc-Sec: El misterio de las profundidades
- Mr. Natural
- El prolongado sueño del Sr. T.
- Too Much Coffee Man

Poniendo en juego el recurso de la memoria que va ejecutando a golpe de flash una regresión hasta el día cero, Bilal va segregando su relato hasta completar una historia cíclica (que estaríamos tentados de adjetivar de redonda) de recuperación emocional de vidas destrozadas que podrían ser las de cualquier persona atrapada en, o sobreviviendo a, la guerra de Bosnia. Prudentemente, el yugoslavo elige no desarrollar ese desierto, ese destrozo emocional entre acontecimientos y localizaciones de la propia guerra en los años 90 de nuestro siglo. Sólo 18 días de retrorreflexión poética desde la cuna de un hospital bombardeado pertenecen realmente al segmento espaciotemporal del conflicto yugoslavo, que una añagaza típica de escritor de ficción científica le permite al protagonista narrarnos con todo detalle y al historietista, el ejercicio de adoptar el punto de vista del recién nacido.

Sin embargo, ningún relato de Bilal hasta éste había tenido la virtud de dejar al lector tocado, impregnado de un regusto amargo con viscosidad de caramelo. Si, desde luego, el yugoslavo nunca ha resultado un optimista, si sus futuros siempre han sido irrespirables, al menos hasta ahora, parecían irreales. Pero esa declaración con que comienza el relato, ese "Yo soy el mayor y juro por las estrellas que brillan por encima del techo desaparecido que los protegeré siempre", marca el álbum no sólo con un objetivo argumental, sino con un tono emocional que no deja margen para la comedia o la parodia. Y el resto del decorado típico de Bilal, en realidad, no se ha ido. Sigue ahí la crítica política, sigue incluso algún toque de cinismo irreverente que recuerda el *Nikopol*, las organizaciones opresoras, la ciencia-ficción... Pero la gente, es más gente que nunca y el relato, con seguir las normas clásicas que le marca su propio planteamiento, no es cerrado: el reencuentro previsto desde aquella primera frase no se produce del todo, la imagen programática de la portada no llega a concretarse en el interior.




Si existe una diferencia, una madurez en este cuento está ahí. Lo irreparable es irreparable. La contradicción perenne que es la vida nos golpea en la cara:

- Llega en mal momento... Estoy perdiendo a mi padre.

- Lo siento... ¿Está muy enfermo?

- No. Está muy feliz.

A pesar de todas sus limitaciones y del bagaje que arrastra, Bilal ha producido con *El sueño del monstruo* una auténtica historia de personajes que el lector vive como dolorosamente reales, que le deja el ánimo de distinto fario que antes de empezar a leerlo, en el que se ve sorprendido, cuando termina, del cariño que les ha cogido a esos personajes desesperados del ladrillo del Bilal, que ya se le van para siempre.

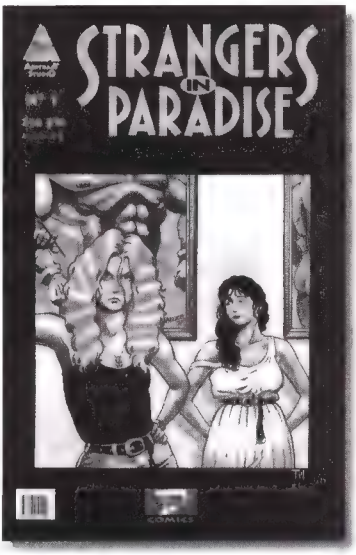
**Enrique Vela**

## el grano

Si hace dos meses finalizaba esta sección recomendado algunos mangas, esta vez merece la pena empezar dedicándole unas líneas a una de las series japonesas más divertidas que se han publicado hasta el momento en castellano. Su título es **NORITAKA**, es obra del guionista Hideo Murata y del dibujante Takashi Hamori, la edita Glénat en unos cuidados tomos en formato bolsillo y tiene como insólito protagonista al tal Noritaka, un adolescente feote, debilucho e inseguro que para conseguir los favores de su amada, una robusta compañera de clase, decide apuntarse a un club deportivo. Dispuesto a demostrar que pese a su aspecto pusilánime es un verdadero machote, el patético

## Strangers in Paradise

**Terry Moore**
Dude




Algún día se podrá medir el daño que han hecho a los comics obras y autores que, por su carácter innovador, se han convertido en verdaderos hitos en la historia del medio y han supuesto una influencia tan grande, han dejado una huella tan profunda, que otros profesionales, considerablemente menos talentosos que los pioneros, han pretendido seguir sus pasos con mucha menor fortuna, inundando el mercado de títulos, personajes y estilos que, en su torpeza, sólo han podido bastardizar y encanallar el concepto original. Hay algunos casos muy llamativos, como los de Neal Adams y Jim Steranko, ambos figuras gigantescas, que sin embargo engendraron toda una caterva de seguidores que han hecho más mal que bien, quedándose la innovación narrativa y la potencia gráfica de los primeros en los amaneramientos de los segundos. Algo muy semejante sucedió con *Watchmen* o *The Dark Knight Returns*, obras muy meritorias que tristemente desencadenaron que durante casi toda una década (¿alguien recuerda el funesto lema "¡Los comics ya no son para niños!"?) los lectores de superhéroes nos tragásemos o bien la penúltima paja mental de un guionista con un ego del tamaño de la Península Ibérica o bien rollos macabeos que trataban temas supuestamente trascendentes con el rigor de un episodio de *Padres forzosos*. Pero esto no sucedía tan sólo con los comics *mainstream*, que al fin y al cabo buscan explotar el filón que tan buenos resultados comerciales les había dado, sino que se podían y se pueden ver sus equivalentes en las llamadas editoriales independientes (por cierto, independientes ¿de qué?). Desde el primer artista que decidió que su ombligo era un lugar donde ocurrían cosas apasionantes que debían interesarnos a todos, el aluvión de comics autobiográficos nos llegó al cuello y amenazó con cubrirnos por completo (de mierda, naturalmente). Con las *slices of life* ha ocurrido exactamente lo mismo, y la escena independiente se ha llenado de personajes pretendidamente originales, encantadores y vaya usted a saber cuántas cosas más. *Strangers in Paradise* pertenece a este último grupo.

Partiendo de la base de que siempre es bienvenido cualquier título que amplíe un poco el escaso espectro temático de los tebeos en español, he de añadir rápidamente que eso es prácticamente lo único que cabe celebrar de la llegada de *Strangers in Paradise* a nuestro país.

Los cuatro primeros números de la serie presentan a los personajes protagonistas: Francine, una chica dulce y confiada que no es capaz de encontrar un buen hombre que la quiera de verdad; Katchoo, su mejor amiga y compañera de piso, una chica impulsiva que puede o no ser lesbiana y estar o no enamorada de Francine; y David, un pringadete que se cuelga de Katchoo. Vaya mimbres. Terry Moore, que quiere ganarse a pulso en sus declaraciones el título de Antonio Gala de los comics por salidas como "*Estoy más interesado en estas dos mujeres de quienes podría enamorarme- y en averiguar qué las hace reaccionar- que en la historia de cualquier hombre*", sin embargo pinta a Francine como a una pobre desgraciada dispuesta a humillarse en público ofreciendo su virginidad y perdonar al pichabrava de su novio con tal de que no la deje, porque al fin y al cabo las mujeres necesitan a un hombre de verdad, o nos desvela que Katchoo es una impulsiva mediante el sutil recurso de hacerle apagar el despertador a tiros. Madre mía. Eso sí, todos los tíos son o unos calzonazos (como el vecino de las chicas o el mismo David, que es muy, pero que muy sensible) o unos cabrones, como el incorregible sátiro con el que sale

Noritaka comienza a entrenarse en un destartalado gimnasio de Kick Boxing. El planteamiento no es muy novedoso, pero Murata es un buen guionista y se las arregla para que momentos tan tópicos como el inevitable enfrentamiento entre Noritaka y el chulo del instituto, que por supuesto quiere enrollarse a su enamorada, resulten hilarantes. La única pega que puede ponérsele a esta versión nipona, picante y descarada de *Karate Kid* es que el simplote dibujo de Hamori resulta algo difícil de asimilar en una primera lectura, con su continua combinación de estilos gráficos y narrativos. Sin embargo, si lo que estáis buscando es un manga con verdadero sabor japonés (al estilo, para entendernos, de *Gamma* o *Maison Ikkoku*) *Noritaka* es una lectura muy recomendable.
También tiene su gracia **SATURN BABE**, el número único de 48 páginas que han realizado Josep Busquets y Ramón F. Bachs para la línea Laberinto de Planeta-DeAgostini. *Manticore*, la serie que hicieron para Camaleón, tenía su aquél, pero se echaba muy en falta una mayor consistencia narrati-

HEY!
¡DÉJALO YA, TE DIGO! NO PUEDO HACER ESTO. ¿ENTIENDES? NO SOY... ¡ERES MI MEJOR AMIGA! ¿POR QUÉ TE EMPEÑAS...? ¿POR QUÉ TODO EL MUNDO SE EMPEÑA EN ...?

Francine. O sea, el feminismo entendido a la manera de *Thelma y Louise*. Este tufillo políticamente correcto mezclado con nociones sexuales sacadas de la enciclopedia del *Reader's Digest* rampa por los cuatro números que componen el primer arco argumental de *Strangers in Paradise*, y Terry Moore no mejora las cosas con declaraciones del tipo: "*Mi única intención es satirizar América*". Por Dios, en cualquier tebeo de los estudios de Rob Liefeld la sátira de los Estados Unidos es mucho más sangrante (y lo hacen sin querer).

Por mucho que diga el ex guitarrista de un grupo de rock duro (estos gustos musicales explican muchas cosas) Terry Moore que "*la vida es más complicada que elegir la opción A o la B. La gente es más compleja*" refiriéndose a su indefinición sobre la homosexualidad de Katchoo, no nos podemos quitar de la cabeza que es la salida de los cobardes, mucho más propia de una editorial como Marvel que de los supuestos adalides de la libertad creativa, quienes al fin y al cabo se muestran igual de acojonados que las grandes empresas ante la posibilidad de ofender a algún lector, no vaya a ser que decida dejar de gastarse sus dos dólares setenta y cinco en las aventuras de una bollera. Muy triste.

Para terminar de mejorar la cosa, Moore también es de los que abundan en la opinión de que los personajes se escriben solos. Según él, Francine y compañía actúan y hablan mientras Moore se queda observándolos en un rincón. Esta opinión, que puede parecer graciosa en un comentario de texto de tercero de BUP, resulta triste cuando se la oye en boca de un artista hablando de sus creaciones. Ya puestos, ¿por qué no repartir los beneficios con ellos? ¿No son seres vivos? Si se les pincha, ¿no sangran?, etc, etc. En fin, que como la vida sigue, también lo hacen las de los personajes de la serie y Moore, en su afán de mejorar la colección (hay que decir que no quedó muy contento de estos primeros cuatro números, pero no por ninguna de las razones que hemos descrito más arriba) y como "*la vida es una experiencia multimedia, y los tebeos también deberían serlo*", Moore *dixit*, en próximos números tendremos letras de canciones incluidas en el tebeo y listas de discos que el señor Moore escucha mientras perpetra *Strangers in Paradise*. Toma experiencia multimedia.

Mientras que la única explicación que cabe al respecto del contenido de *Strangers in Paradise* es que su autor, por mucho que se empeñe en ser un tío legal y enrollado, no deja de ser el típico cuarentón de clase media americano con mujer e hijos y un montón de facturas que pagar, lo del dibujo tiene explicación. Es un trabajo primerizo (aunque Moore ya tenía sus buenos 37 tacos cuando empezó con esto) y, aunque un poco feo, considerando que Moore en su vida había dibujado antes un tebeo, no se puede decir que lo haga tan mal. Es más, quienes han tenido el valor de seguir leyéndolo más allá de los cuatro primeros números dicen que mejora bastante. Yo lo creo. Pero la verdad, me da lo mismo. Le echaré la culpa a mis prejuicios, pero no puedo evitar pensar que nada bueno puede salir de la cabeza de alguien que cree que *Yesterday* es una de las mejores canciones de todos los tiempos.

**gonzalo quesada**

va. Por el contrario, *Saturn Babe* es un tebeo muchísimo más sólido y mejor realizado, una divertida *Space Opera* que combina elementos de clásico relato de aventuras con una medida estructura de comedia de enredo, incorporando decenas de personajes y varias subtramas sin que la legibilidad del tebeo se resienta en absoluto. El protagonista de la historia es Jack, un veterano aventurero galáctico que tiene la mala costumbre de ir sembrando el cosmos de hijas. Algunas reconocidas, otras no, pero todas con ganas de complicarle la vida a su padre, que bastante tiene con intentar buscarse la vida a bordo de su nave, la Saturn Babe que da título al tebeo. No es una maravilla, pero merecería que se le hiciera algo más de caso.

Forum también ha comenzado a editar los primeros títulos de la línea **EXCELSIOR**, dedicada a reeditar tebeos clásicos de la Marvel. En el momento en el que escribo estas líneas, han salido a la venta los números uno de los tomos de la Biblioteca Marvel, con las primeras aventuras del *Capitán América*, *Los Vengadores*

## Lope de Aguirre: La expiación

**Felipe Hernández Cava/ Ricard Castells**
Edicions de Ponent

Pocas personalidades como la de Lope de Aguirre (Oñate, Guipúzcoa, c. 1515- Barquisimeto, Venezuela, 1561) aúnan en su empeño visionario y crueldad las luces y sombras que tiñeron el proceso de invasión/conquista del Nuevo Mundo. Hidalgo sin herencia, domador de potros de profesión, llegó a tierra de Indias en 1537 buscando fama y fortuna para acumular años azarosos en los que, en lugar de riqueza, amasó una merecida fama de díscolo y pendenciero, adquirió los apodos de loco y tirano, desarrolló una acusada manía persecutoria aderezada con delirios de grandeza y se erigió en protagonista de la expedición al Marañón, nombre con el cual era conocido el Amazonas en su época, por la que ha pasado a la Historia.

Tras combatir contra la sublevación liderada por Hernández Girón, redimiendo así su pasado de rebeldía, Aguirre se enroló como Maese de Campo en la expedición en busca de la tierra de Omagua y El Dorado que el marqués de Cañete, a la sazón virrey del Perú, autorizó comandar al inexperto Pedro de Ursua en 1559. El resultado de esta exploración de las cuencas de los ríos Orinoco y Amazonas, infructuosa y accidentada, sembró el descontento entre el grueso de los expedicionarios, situación que aprovechó el de Oñate para liderar un motín que el 1 de enero de 1561 acabó con la vida de don Pedro. Fernando de Guzmán, natural de Sevilla y hombre de paja de don Lope, tuvo bajo sus órdenes a los sublevados, autodenominados marañones, hasta el 22 de mayo de 1561. Aguirre, en aquel momento dueño absoluto de la situación, se deshizo del andaluz y de todo aquel que pudiera estorbarle para tomar el mando, asumiendo el título de "Príncipe del Perú, Tierra Adentro y Chile" otorgado anteriormente a

Guzmán. El envío de una carta de desnaturalización y declaración de guerra a Felipe II y la toma de la isla Margarita supusieron los prolegómenos de la puesta en marcha de un plan demencial desde una perspectiva actual: apoderarse del Perú para constituir un reino independiente gobernado por él. A partir de aquel momento, la jornada en busca de El Dorado se convirtió en un viaje alucinante y desquiciado por la selva amazónica hasta que tropas reales y marañones desertores pusieron fin a esta aventura, hoy día fantástica y disparatada, en tierras venezolanas el 27 de octubre de1561.

Los tres tebeos sobre estos hechos escritos por Felipe Hernández Cava, aun formando un conjunto homogéneo, permiten su lectura individual. *La aventura*, con dibujos de Enrique Breccia, fue el primero en aparecer y estaba dedicado al tedio de los prolegómenos del viaje. El segundo, *La conjura*, ilustrado por Federico del Barrio, se centraba en las habilidades políticas de Aguirre y su dominio de la situación. El que aquí nos ocupa, *La expiación*, aunque fue, según palabras del propio Hernández Cava, el primero en ser escrito, se centra en los últimos días de vida del guipuzcoano. Sus páginas nos presentan un Lope de Aguirre crepuscular, enfermo, consciente de que se acerca el fin de sus sueños y de cómo la lealtad de sus marañones se desvanece junto a la fascinación y el terror que su figura inspiraba en ellos; sus viñetas y diálogos retratan un Aguirre rebelde hasta que muere, vencido y abandonado de todos los suyos, sin tan siquiera pisar tierras peruanas. Trascendiendo el relato de estos sucesos y la personalidad de su protagonista principal, el guionista propone al lector, tal vez en forma poco sutil, una reflexión en torno a la veracidad reflejada en el registro de los hechos históricos y la imagen que todo tiempo deja de sí mismo a la posteridad. En definiti-

y *Los Cuatro Fantásticos* recopiladas en libritos tipo manga, en blanco y negro y con nada menos que 160 páginas a un precio más que razonable, 695 ptas. Además, la línea se completa con la reedición en comic books a color del *Spiderman* de John Romita y una colección de libros también a color llamada *Selecciones Marvel*, que reúne sagas completas. El primero que ha aparecido es uno de los tebeos con los que más disfruté en mi adolescencia, *El Proyecto Pegaso*, y compila varios números protagonizados por La Cosa extraídos de la colección *Marvel Two-In-One*. En una industria tan poco dada a reeditar sus clásicos (aunque sean recientes, por no haber no hay ni una edición disponible en castellano de *Watchmen*), bien está que se pongan a disposición de los lectores más jóvenes tebeos que, aunque los aficionados de mi generación conocemos de memoria, hace tiempo que eran casi imposibles de encontrar. Leyéndolos sin dejarse atrapar por la nostalgia, la verdad es que a veces resulta algo difícil digerir los ladrillos de texto de Lee y, como uno no tiene

va, sobre las dos caras que ofrecen todo acto y sus consecuencias, algo expresado muy bien desde la perspectiva de don Lope: "Quedará la Historia. Y la Historia se escribe con mentiras".

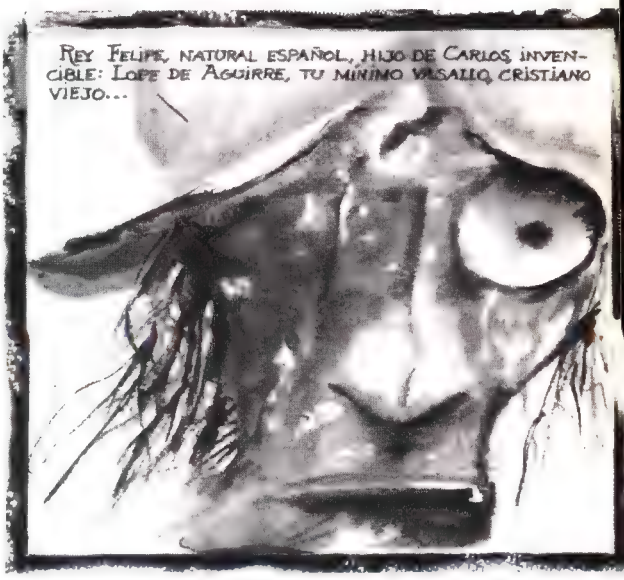
En verdad, pocos personajes históricos como Aguirre se prestan a disquisiciones de este tipo. A pesar de la *damnatio memorie* decretada sobre él por la justicia de Felipe II, son multitud los documentos de la época y posteriores en torno a los acontecimientos de la expedición. A las crónicas de algunos marañones supervivientes, necesariamente sesgadas en sus juicios porque buscaban justificar el indulto que les había sido otorgado, les han seguido multitud de análisis históricos, estudios psicológicos sobre don Lope que diagnosticaron un cuadro de paranoia psicótica, novelas de todo tipo, películas e, incluso, historietas. A pesar de la memoria interesada de los relatos de primera mano, lo que en ellos se refleja parece haber sobrecogido más a sus lectores que a sus protagonistas. Dicha impresión se ha magnificado y agrandado con el transcurso del tiempo, convirtiendo a Aguirre en un personaje de leyenda, singular y extraordinario. En él se ha querido ver, entre otras cosas, un tirano loco y cruel, un héroe del nacionalismo vasco o un precursor del independentismo americano. Esta última visión parece ser la asumida por Hernández Cava en *La expiación*, acercándose a las ideas vertidas por Miguel Otero Silva en su novela *Aguirre, príncipe de la libertad*, con la atinada invocación final de Simón Bolívar y José de San Martín. La carta de desnaturalización de Felipe II, transcrita en el álbum, encierra una crítica interesada a la administración colonial, al nepotismo, ineptitud y abusos de las autoridades civiles, a la corrupción y los excesos de los religiosos y a la falta de recompensa para los protagonistas de la conquista. Todo ello acerca las intenciones de Lope de Aguirre a los movimientos de emancipación hispanoamericana del siglo XIX. Estos, lejos de pretender la reivindicación indígena, se encaminaron a desvincular las colonias de la corona española para que las élites criollas pudieran disfrutar sin cortapisas del control de las riquezas del continente.

El guión de Felipe Hernández Cava, sólido, impecable en su estructura, de narrativa muy ortodoxa y dotado de unos diálogos fluidos, supone un jalón más en su busca declarada de acercar a un público menos minoritario del que por sí misma tendría la investigación gráfica de dibujantes con los que ha colaborado, como Federico del Barrio, Raúl o el propio Ricard Castells. El presupuesto es aproximarse al lector a través de relatos de vocación universalista. Tal es el caso de *La expiación* donde, aparte de introducir las reflexiones sobre la Historia ya mencionadas, articula tres elementos de carga dramática presentes en manifestaciones literarias, visuales y escénicas de todo tiempo y lugar. Uno, implícito, es el del desengaño traumático que todo soñador visionario afronta al topar con la realidad. Otro, el mejor desarrollado en mi opinión, es el tema de la traición. En este sentido, la reacción de Aguirre cuando se consuma la deserción de su lugarteniente remite, por citar el ejemplo más obvio, al estupor que según Shakespeare hubo de sentir Julio César al comprobar la participación activa de Bruto en su asesinato. El último de ellos, el amor paterno-filial encarnado en la relación del protagonista con su hija, queda desdibujado, tanto por

ya doce años, a veces todo resulta un poco bobo y ridículo en su infantil grandilocuencia *pulp*; pero, en fin, ahí es precisamente donde reside su encanto. Además, revisar los primeros años de la Marvel permite constatar cómo, más ahora incluso que en los ochenta, la "Casa de las Ideas" vive casi exclusivamente de reciclar líneas argumentales y personajes con más de 30 años de antigüedad. Es algo que, por ejemplo, salvando las distancias formales entre los tebeos de Lee y Kirby y los de Waid y Garney, resulta de lo más evidente al leer consecutivamente el número 1 de esta edición de *Capitán América* y el último de la colección actual: no sólo comparten villanos (Batroc, el Cráneo Rojo), sino incluso tramas y estructura. En fin, que luego no se quejen de su crisis, si siguen empeñados en hacer tebeos que a los lectores treintañeros nos parece haber leído mil veces y a los chavales de ahora les resultan de lo más rancio. No me extraña que prefieran *Spawn*. De vuelta al terruño, el faneditor Santiago Navarro no para de editar *sketchbooks* bajo su sello

esa dificultad crónica que Cava parece tener a la hora de construir personajes femeninos como por el poco espacio que ocupa en el total de la obra.

Mientras el apartado literario de *La expiación* supone su elemento más accesible en la "vía intermedia" emprendida por el escritor madrileño dentro de su obra historietística, la aportación de Ricard Castells entra de lleno en eso que ha dado en mal calificarse como "vanguardia estética" y constituye un ejercicio de abstracción impresionante, radical y arriesgado. A causa de la técnica empleada en estas planchas, las referencias que surgen en forma automática son la pintura y el grabado japonés. Sin embargo, el arte esquemático levantino no puede dejar de invocarse a la hora de buscar puntos de referencia que quizás sólo existan en la mente del analista. Lo primero que llama la atención del trabajo de Castells en este álbum es la sobriedad de la puesta en escena y la síntesis del grafismo. El dibujo, casi siempre eficaz, despojado de todo elemento superfluo y alarde cromático, sujeto al ritmo impuesto por Hernández Cava, alcanza sus mejores momentos en los silencios y recrea a la perfección, al tiempo que la convierte en una protagonista más, la atmósfera tensa, sofocante y desolada de la historia. Sin embargo, no siempre acierta a la hora de facilitar la comprensión del lector, como ocurre en alguna escena nocturna y, especialmente, en la confusa página de la muerte de Elvira. En este último caso, la elección tomada por Castells hurta al episodio, importante para entender la personalidad de Aguirre, de toda su carga dramática. En estas secuencias del libro y en algún cambio en el estilo gráfico, leve pero arbitrario, se rompe el equilibrio entre expresión plástica y necesidades narrativas que en todo tebeo que se mueva en las coordenadas de *La expiación* debe prevalecer. Sin olvidar dos viñetas, una correspondiente a la primera aparición de Elvira y la otra, más adelante, a la siguiente conversación que ésta mantiene con su padre, en las cuales la busca de una composición armónica de sus elementos ha llevado a situar la rotulación de los diálogos sin seguir el orden lógico de lectura.




Las vicisitudes, expuestas con detalle en el epílogo del libro, por las que ha pasado *La expiación* durante los seis años transcurridos desde su realización hasta que los responsables de Edicions de Ponent asumieran el reto de publicarla, constituyen una trayectoria, tan accidentada como la expedición de los marañones, que ilustra claramente las dificultades que tienen determinadas propuestas para encontrar un hueco en el mercado. Es posible que, hojeando distraídamente sus páginas, los lectores potenciales de *La expiación* difícilmente se hagan una idea cabal del álbum. El estilo gráfico empleado por Castells no coincide con los cánones de aquello que se considera mayoritariamente como un tebeo bien dibujado. Ante esta certeza pienso que si los términos de la ecuación fueran Miller, Sienkiewicz y Daredevil, en lugar de Hernández Cava, Castells y Lope de Aguirre, el tebeo que ocupa estas líneas tendría una repercusión mayor de la que está teniendo. Tal vez exagerada, porque, salvando las diferencias más obvias, lo que ofrecen ambos productos no es tan diferente entre sí, ni se aleja tanto de obras tenidas como más convencionales.

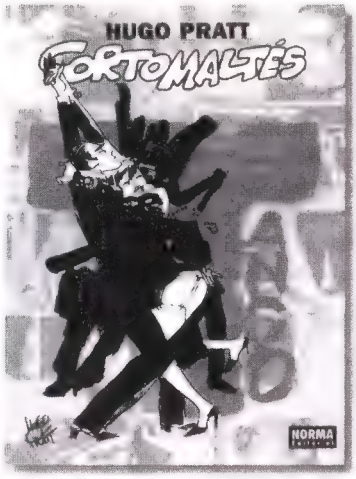
**Eduardo García Sánchez**

Kaleidoscope. El último está dedicado al gran **ALBERT MONTEYS**, el creador del insigne Calavera Lunar y miembro de La Penya, junto a los que dibujó *Mondo Lirondo*, e incluye, además de los consabidos bocetos, una entrevista y un buen número de dibujos y de páginas de historieta inéditas. Viendo dichas páginas, casi todas pertenecientes a proyectos inacabados, da un poco de pena que tengamos una industria tan paupérrima y que Monteys no pueda dedicarle más tiempo a desarrollar como merecen las mil ideas que se le pasan por la cabeza. En cuanto al *sketchbook* en sí, afortunadamente no se han repetido los errores de escaneado que destrozaron el dedicado a Bruce Timm, pero aún así hay demasiadas ilustraciones grisáceas. Es una pena que detalles como ése (y las abundantes erratas y el tono fanzinero de los textos) desluzcan un tanto una colección, que, pese a ello, es de lo más recomendable.

**David Muñoz**

## Corto Maltés: Tango

**Hugo Pratt**
Norma




Por extraño que parezca, conozco a bastantes aficionados a la historieta que han sido incapaces de leerse un tebeo de Hugo Pratt. Por el contrario, también conozco a quienes, sin ser en absoluto lectores habituales de cómic, son fanáticos seguidores de las aventuras de Corto Maltés. Supongo que entre los miles de eruditos en la vida y milagros del marino de Malta habrá quien tenga respuestas a esta paradoja; yo sólo me espanto al pensar qué hubiera sido de la historieta si Hugo Pratt no hubiera existido.

*Y todo a media luz*, aparecida originalmente en 1985 de forma seriada en la publicación italiana *Corto Maltese*, conoce ahora su edición definitiva en España de la mano de Norma, tras una anterior, en forma de fascículos, dentro de la revista *Corto Maltés* de la editorial New Comic. No es, me parece, el mejor modo de persuadir a los descreídos de lo mucho que se pierden. *Tango* es un tebeo para iniciados convencidos, para seguidores habituales del ciclo vital y aventurero del marino más famoso que ha cruzado el mar salado. Posiblemente éste sea uno de los episodios de Corto Maltés en el que mayores concesiones hemos de hacer, en el que se nos pide un mayor grado de complicidad, o de condescendencia, hacia algunos de los vicios narrativos de su autor, lo que puede llevar a lectores poco avisados a la desorientación o al aburrimiento. Sin embargo, puedo asegurar que no hay obra de Hugo Pratt que no encierre algunos personajes, frases o secuencias inolvidables, tocadas de la singular belleza con la que el italiano lograba conectar íntimamente con sus lectores. Y este tebeo, a pesar de todo lo dicho, está lleno de muchos de esos momentos impagables.

Quince años después de su anterior aventura por tierras sudamericanas (la que constituía el siguiente episodio previsto dentro del ciclo de *La Juventud*, que desgraciadamente ya nunca veremos), Corto Maltés regresa a Argentina. Vuelve, como casi siempre, por la llamada de un amigo, en este caso de una mujer, Louise Brookszowyk, personaje que nos enlaza con *Fábula de Venecia*. La búsqueda de esa mujer y, posteriormente, la de su hija, envolverá a Corto en una sucia trama de redes de prostitución y proxenetismo, de corrupciones, de oscuras luchas de intereses entre las grandes familias de terratenientes, de asesinos a sueldo, de políticos y policías vendidos. Pero también le hará reencontrarse con viejos amigos y antiguas nostalgias. La misma nostalgia, me parece, que debió sentir el propio autor al trazar estas páginas, al dibujar las calles, los tugurios, los ambientes que él mismo conoció en su juventud; en el prólogo de la primera edición argentina de esta obra, Juan Sasturain nos dice que Pratt refleja con gran verosimilitud, y con su acostumbrada erudición, el momento histórico del Buenos Aires de 1923, pero que, sin embargo, la escenografía y la ambientación que nos plasma gráficamente tienen mucho de oníricos y poco de realistas; Pratt prefirió dibujar Buenos Aires como él lo sentía en los años 50,

más que como le dictaban las fotos y la documentación de la época.

El episodio comparte muchas de las mejores virtudes distintivas del estilo de Pratt: la abundancia y riqueza de personajes, todos ellos perfectamente definidos y cargados de matices, por pequeña que sea su intervención; la inteligencia y brillantez de los diálogos, plenos de ironía; la presencia de elementos mágicos que se insertan en la historia de forma natural, no para interrumpir o modificar el curso de la acción, sino para aportarle una nueva dimensión, una resonancia onírica y poética (en este caso, las dos lunas que sólo aparecen para Corto). Hay también, como siempre, algunas secuencias antológicas, planificadas con la soltura y brillantez de un narrador y dibujante genial: el asesinato de Kazinsky, el reencuentro de Corto y Butch Cassidy, o toda la escena final en casa de Habban y el asalto a Corto; y, por supuesto, la famosa secuencia del baile de tango y el impagable guiño para los mitómanos: ver al mismísimo Corto engominado al mejor estilo de Gardel.

Pero junto a todos estos momentos de verdadera altura, la peripecia argentina de Corto parece marcada por un tono general de cansancio y abandono. Hay demasiadas páginas en las que su autor no se complica la vida en absoluto y se limita a coleccionar cabezas parlantes con enormes bocadillos y prolijas explicaciones, o a encargarle a Lelle Vianello, su ayudante en cuestión de "maquinarias", que le dibuje coches en diversas posiciones. El exceso de viñetas discursivas, la escasa presencia de escenas de acción y la propia complejidad de la trama, unido a la gran variedad de personajes, hace también que la narración avance menos fluidamente que de costumbre y sea, en ocasiones, difícil de seguir. Pero es evidente que a Hugo Pratt, en el momento de su inmensa carrera en el que dibujó esta obra, todo eso había dejado de importarle. Él seguía cuidando, por encima de todo, el tratamiento de los personajes y de las relaciones humanas, y en esa línea intimista está concebida *Tango*, con un predominio casi absoluto de la palabra y la reflexión sobre la acción. Ésta es, sobre todo, una historia sobre el paso del tiempo y las huellas del pasado. Los personajes principales, incluido el propio Corto, parecen rodeados de un hálito de hastío y derrota. Todos miran al pasado y buscan en él referencias y viejos anhelos. El concepto de aventura, omnipresente en toda la obra de Pratt, se diluye; aquí ya no se encuentran villanos románticos, ni locos soñadores, ni extrañas sociedades secretas, sino una sórdida lucha de intereses económicos entre grupos de poder. Quizá por eso el propio Corto Maltés parece estar fuera de sitio, sin apenas controlar ni intervenir en el desarrollo de los acontecimientos. Como le dice Esmeralda, "es más fácil quedarse románticamente enganchados al pasado". El tiempo de los aventureros empezaba a pasar, y Pratt decidió anunciárnoslo en una Argentina de tonos oscuros, donde el aire melancólico y crepuscular característico de su estilo encontraba el mejor paisaje para desarrollarse.

**Enrique Bonet**

## No puedo dar más

**Álvarez Rabo**

La Cúpula

En esta época dominada por lo políticamente correcto, las historietas de Álvarez Rabo no pueden más que suscitar las iras y el rechazo de una mayoría bienpensante

que se escandaliza de las formas sin preocuparse por meditar sobre el fondo. Sólo así puede explicarse la acusación de inducción al abuso sexual de la que ha sido objeto su *Consejos sexuales* en Italia. En la misma línea han de situarse las calificaciones de machismo que continuamente recaen sobre muchos de sus trabajos, emitidas desde esa concepción imperante del feminismo, de tintes muy puritanos, que asocia, sin entrar en consideraciones de otro tipo, toda representación de actos sexuales como perpetuación de una imagen sumisa de la mujer. Y nada más lejos de la realidad, porque sobrarían dedos de la mano para contar casos similares al suyo de puesta en valor del género femenino. Preocuparse más por cómo se hacen las cosas que por lo que éstas son en realidad es, como decía, el signo de los tiempos que vivimos. Y un lastre para Álvarez Rabo, que debe su relativa fama más a un supuesto afán provocador que a sus inteligentes bofetadas gráficas y sus verdades como puños.

Se ha convertido en lugar común afirmar que Álvarez Rabo es como Mauro Entrialgo, pero más bestia. Puede que sea porque manejan el mismo formato de una página, porque sean paisanos y amigos o porque ambos comenzaron a alcanzar cierta notoriedad en las páginas de *Trneo*, pero la identificación suele ser inmediata. Verdad es que ambos alimentan su obra del análisis de la condición humana, pero no es menos cierto que Álvarez Rabo siempre llega unos pasos más allá (desde su interesada perspectiva, su amigo "tiene menos mordacidad que Leticia Sabater"). Mientras en la mayoría de las ocasiones el enfoque de Mauro permite que el lector se considere a salvo, distanciándole de las actitudes objeto de ironía, leer a Rabo puede llegar a resultar muy incómodo porque es imposible enajenarse a su sátira. Todos, más temprano que tarde y sin excepción, nos vemos reflejados en unas viñetas hirientes (enfrentarse a la verdad duele) que, lejos de caer en la demagogia del juicio moral, se limitan a reflejarnos tal como somos... y seguiremos siendo.

*No puedo dar más* es una nueva recopilación de sus historietas y en ella, como contradiciendo el título, Álvarez Rabo ofrece mucho: nada ni nadie está a salvo de su punto de mira y él menos que otra persona. El transcurso de los años ha cambiado la vida del autor. El matrimonio, la paternidad y el éxito internacional de su obra pictórica le han situado como ejemplo de una clase media acomodada. Su trayectoria vital ha entrado en contradicción con sus ideas juveniles y gran parte de las historietas incluidas en este álbum están dedicadas a hacer escarnio de

¡ME CORRO! ¡ME CORRO! SIGUE, SIGUE...
¡JODER! AÚN PODRÍA HABER DURADO MÁS, ¡GUAPO!
PLAP
AGGGGGGG
¡CAGÜEN DIOS! LA MATERNIDAD TE HA DEJADO EL CHOCHO COMO UN BEBEDERO DE PATOS. ¡A POCO ME AHOGO!
¡PUES A MÍ ME HA GUSTADO MUCHO!

sí mismo en un sanísimo ejercicio de higiene mental que, además, contribuye a superar el escollo de la reiteración y el hastío. Es consciente de que en su situación actual ya no puede tener la misma frescura a la hora de tratar aquellos temas que ha dejado de conocer de primera mano y, remontando momentos titubeantes como "Vino blanco" o "Polla flecha", parece haber decidido reconducir definitivamente su producción hacia la temática autobiográfica, con excelentes resultados y sin dejar de ser fiel a sí mismo. Porque el hecho de que la mayor parte del tiempo se dedique a hablar sobre sí no significa que deje de hablar sobre todos nosotros.

En cuanto al apartado gráfico, todo lo que se pueda comentar es harto conocido. La base de su técnica es perder el menor tiempo posible en hacer tebeos porque, en sus propias palabras, con ellos pierde dinero. Y, aunque la primera impresión es que sus resultados parecen los propios de aplicar a rajatabla dicho principio, una mirada más atenta descubre que ningún elemento es aleatorio o superfluo. Se trata de un estilo muy efectivo que cumple una premisa básica para lograr sus objetivos: proporcionar la información necesaria y situar ésta en el lugar adecuado para facilitar comprensión del lector. En definitiva, disiento del prologuillo de Santiago Segura, porque precisamente lo mejor es el conjunto. Álvarez Rabo no quiere dar más, ni falta que le hace.

**Eduardo García Sánchez**

## El destino de Mónica
**Claire Bretécher**
Beta

Siempre es agradable saludar a una vieja amiga. Puede uno hablar de los viejos tiempos, recordar anécdotas, compartir unos cuantos chistes, unas risas... antiguas o

nuevas, tanto da. Se le caldean a uno las entrañas, se respira, por una vez, mejor. Reencontrarse con la Bretécher es casi lo mismo. Da gusto comprobar, además, que sigue en plena forma, brillante, afilada como una navaja. Y tan francesa como siempre. Claro que no debería ser una sorpresa para nadie. Al menos, para nadie que sepa quién fue (quién es, aún hoy) Claire Bretécher. Lo que sí constituye una novedad inesperada es la iniciativa de Beta Editorial: nada menos que una colección dedicada exclusivamente a la autora francesa, de la que han aparecido ya dos títulos cuando escribo estas líneas. Y una colección lujosa, además, con un papel excelente, su tapa dura... y una rotulación lamentable que imita, sí, el estilo de la caligrafía original, pero olvida las más elementales reglas de ortografía e ignora olímpicamente cualquier asomo de puntuación. ¿No va ya siendo hora de exigir un mínimo de dignidad y respeto?

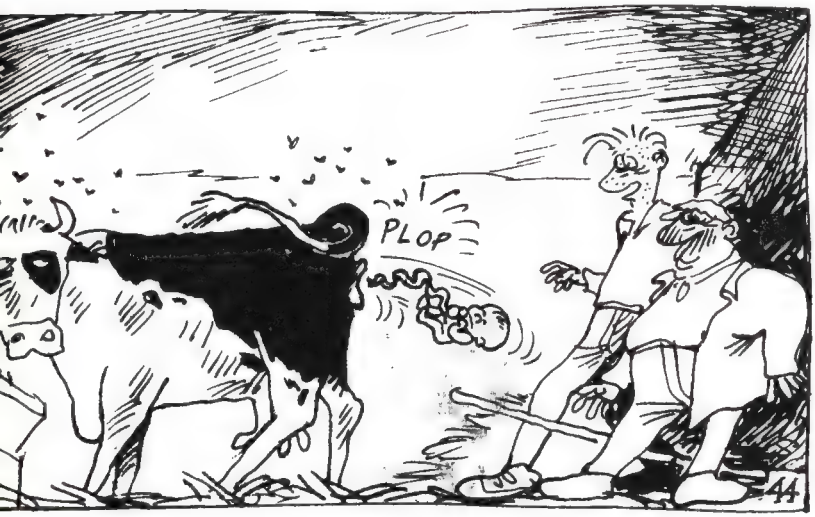
Claire Bretécher forma parte de una cierta tradición francesa de historieta satírica que ha dado nombres clave de la BD en las últimas décadas: Lauzier, Reiser, Binet... Todos tienen en común una extraordinaria sensibilidad para la creación de tipos, la inteligencia de sus observaciones sociológicas, la perdurabilidad de una obra que por su misma naturaleza corre siempre el riesgo de quedar reducida al chiste coyuntural. Como sus compañeros de viaje, Bretécher parece trabajar sus páginas con vitriolo, pero a la vez deja patente su cariño por los personajes, humanizándolos en su colosal patetismo y arrancándonos la sonrisa más tierna cuando menos lo esperamos. Como Lauzier o Reiser, la autora de *El Destino de Mónica* renunció desde el primer momento a una espectacularidad gráfica que no haría más que distraer al lector de lo que de verdad importa: el asunto, la peripecia, el diálogo, el torpe teatrillo de vanidades que sus personajes van improvisando a trancas y barrancas. De ahí el plano sostenido, la estilización de los fondos, su ausencia incluso, la aparente monotonía de sus páginas. Y por eso la expresividad, la gestualidad. (Naturalmente, estas cosas no son aplicables únicamente a los humoristas galos. Podrían decirse cosas muy similares de gente como Feiffer, por citar a un norteamericano, o de bestias del calibre de un Óscar, para recurrir a la opción más obvia en nuestro país. Sin embargo, ni Lauzier ni Bretécher tienen parangón fuera de su país, me parece.

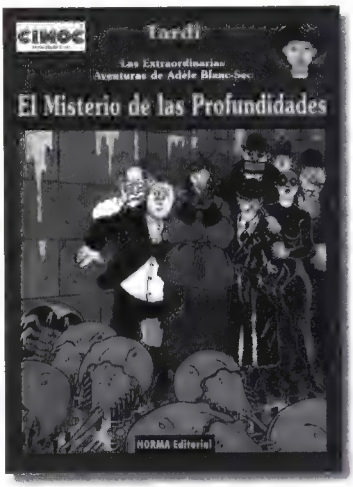
Quizá es una manera de abordar su trabajo, una forma de hacer, un especial cinismo... A eso me refería, supongo, cuando, al abrir el texto, me congratulaba de lo francesa que seguía nuestra vieja conocida.)

En cuanto a *El Destino de Mónica*, una vez señalada la imperdonable chapuza de la rotulación, sólo cabe decir que se trata de otra de esas odiseas minúsculas en las que las mujeres de la Bretécher se ven embarcadas sin comerlo ni beberlo, un viaje que nos permite vislumbrar toneladas de cochambre en las orillas de la gran Europa casi confluente, que nos lleva por una Francia tan llena de remiendos y cutrerío que a ratos nos recuerda poderosamente a nuestra propia tierra. El bisturí de la autora, afilado y envenenado, arremete por igual contra burgueses e inmigrantes, deja al descubierto las relaciones de poder más humillantes y los egoísmos privados más desoladores, castiga a los nuevos ecologistas y a los viejos granjeros... no deja, en suma, títere con cabeza. Como en los viejos tiempos. Hay, sin embargo, una cierta desconfianza hacia las nuevas tecnologías que no termina de oler bien, a mi juicio. Se ataca desde demasiados frentes a todo lo que tiene que ver con la fecundación *in vitro*, la congelación de embriones, etc. Quizá es una falsa impresión. Tal vez me estoy volviendo suspicaz con los años, pero me ha parecido detectar, precisamente ahí, un tufillo reaccionario... No importa, en cualquier caso sería un mal menor en lo que por lo demás constituye una lectura estimulante y agradecida que sólo por el personaje principal, enternecedor en su vano intento de trascender su propia inanidad, ya merece la pena.

*El Destino de Mónica*, segundo volumen de la Colección Bretécher, supone, al menos, el reencuentro con una autora vital y lúcida. No son características que abunden en el mundillo de la historieta. Sería deseable, insisto, que la editorial se preocupase de subsanar el lamentable descuido de la rotulación: no se pagan 2.000 pesetas para leer cosas del calibre de "voy ha llamar al hospital" (página 17, viñeta 8), o "es cierto la adoro ... ¿vendrá ha hacer los cristales mañana?" (página 20, viñeta 11). Sería deseable, también, que la inicitiva tuviera continuidad: llevamos demasiado tiempo aislados de la obra de gentes como Claire Bretécher. (¿A lo mejor por eso hay tanto advenedizo que insiste en considerarse a sí mismo, contra toda evidencia, humorista?)

**francisco naranjo**




## Adèle Blanc-Sec: El misterio de las profundidades

**Jacques Tardi**
Norma

La saga de Adèle Blanc-Sec, que con éste suma ya su octavo álbum, continúa gozando de una enorme popularidad en el país vecino. Gracias a ella, su autor ha podido consolidar una posición privilegiada dentro de la industria, lo cual le ha permitido afrontar con ciertas garantías de éxito otros proyectos más personales y arriesgados. Esta doble faceta de Tardi es, posiblemente, una de las claves de su éxito y su prestigio: ha sabido mantenerse fiel a un público que le sigue pidiendo más de lo mismo y que le da cierta estabilidad comercial, pero al mismo tiempo ha podido desviarse del camino marcado para profundizar en los temas que le obsesionan como autor y plasmarlos en un puñado de obras maestras.

A estas alturas, un nuevo álbum de Adèle Blanc-Sec, para qué nos vamos a engañar, aporta bien poco. Confieso que no me he leído, ni mucho menos, los siete anteriores; confieso, todo sea dicho, que las aventuras de esta señorita (que, por otro lado, no es demasiado simpática ni se esfuerza en disimularlo) siempre me resultaron demasiado complicadas y

enrevesadas, y que nunca conseguí enganchar del todo con el particular universo de personajes, bestias y monstruos incluidos, que pueblan sus páginas. Pero eso no impide que reconozca el valor del enorme trabajo de Tardi, su innegable capacidad gráfica, su magnífico poder de ambientación y recreación, y, sobre todo, la enorme coherencia que destila el mundo caótico y singularmente disparatado que nos traza en esta Francia del primer cuarto de siglo. A partir de un enorme despliegue de documentación, Tardi consigue crear un mundo fantástico pegado indisolublemente a la realidad; crea, de hecho, otro mundo real, una especie de mundo paralelo (o de París paralelo, para ser exactos) en el que los monstruos, los sabios locos, las máquinas fantásticas y los artefactos más disparatados campan a sus anchas con total naturalidad. La saga de Adèle comenzó como un homenaje en clave de parodia a la literatura popular del siglo XIX, una especie de cajón de sastre en el que el autor podía permitirse fantasear con todos los mitos del optimismo científico y de la revolución industrial; además de eso, es un homenaje a un París que nunca existió, una visión más de las múltiples desde la que este autor ha retratado a la capital francesa.

Las únicas sorpresas de este nuevo episodio son de carácter estrictamente argumental. Pero es que cuando la sorpresa continua y el enrevesamiento sistemático se convierten en el hilo conductor, ni una cosa ni otra funcionan correctamente. El tono deliberadamente folletinesco y paródico, llevado a extremos casi caricaturescos, hacen que el lector sea incapaz de sorprenderse ante nada porque ya sabe de antemano que todo está permitido y todo puede ocurrir. Por otro lado, el lío de personajes y nombres que aparecen, desaparecen y se mezclan de un álbum a otro es tan grande que, la verdad, haría falta algún croquis explicativo o un árbol genealógico para seguir la lectura sin fatiga. El lector que, como yo, no sea especialmente amigo de las tramas difíciles (máxime cuando se supone que estás ante un tebeo de evasión que no debe complicarte demasiado la existencia), puede buscar, sin embargo, otros motivos de disfrute: el enorme ingenio de Tardi para fabular continuamente nuevos monstruos y artefactos; sus divertidísimos diálogos y un singular sentido del humor, más acentuado en esta ocasión que nunca, que conduce la historia hacia la farsa total; y, por supuesto, como en cualquier obra de este autor, la enorme capacidad de evocación de los paisajes urbanos que nos dibuja.

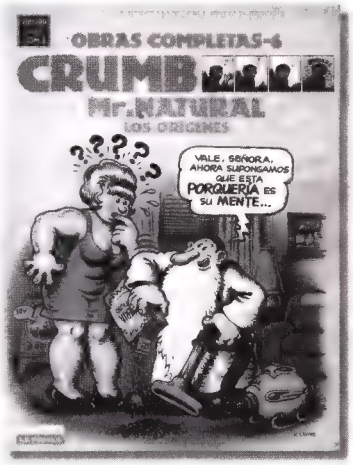
En definitiva, un tebeo de entretenimiento que, me temo, sólo entretendrá plenamente a los seguidores habituales de la serie. El resto sonreiremos con los puntuales destellos de ingenio de su autor, mientras seguimos esperando la aparición del verdadero genio de Tardi en otras obras más ambiciosas y personales.

**Enrique Bonet**

## Mr. Natural

**Robert Crumb**
La Cúpula

Empecemos por el final: recientemente, Robert Crumb ha retornado al personaje de Mr. Natural, en un tebeo a color (de momento, sin continuidad) que desconozco, pero que, sin duda sería muy interesante comparar con este álbum y comprobar cómo



puede haber variado la perspectiva del autor. A falta de ello, nos concentraremos en las andanzas que recoge este libro (por cierto, en una edición bonita y muy correcta, aunque, como de costumbre, falten los datos de las publicaciones originales de las historietas), y que van de lo subversivo (ese Mr. Natural ya anciano –pero presentado, significativamente, en la primera página del álbum- que patea traseros de jovencitas), a lo psicodélico (Mr. Natural conoce a "El Chico"), lo sarcástico (carteles que rezan "Deja que Mr. Natural piense por ti" y "Discutamos, sé lo que es eso", presiden la mesa del despacho de Mr. Natural) y lo profundo (esa conversación junto a la mesa de la cocina). Todo ello aderezado con dosis masivas de un humor absurdo que está bastante ausente en la obra reciente de Crumb, abocada a la autobiografía más pura y dura.

Llevan fecha, las primeras historietas recogidas en este tomo, de 1969, el mismo año en que nació quien firma estas líneas. Comprenderán que esta distancia temporal -a la que se suma la física-, dificulta mi conocimiento exacto acerca de la forma en que debieron repercutir estas historietas entre sus lectores de entonces. Pero sí me da por pensar que seguro que resultaban mucho más graciosas entonces que ahora.

Con esto no quiero decir que me parezcan caducas, que su valor haya prescrito. De hecho, y muy al contrario, la mayor sorpresa del tebeo puede ser su escasa coyunturalidad, su carácter atemporal y universal. Para una obra nacida en un momento histórico que ha devenido tan estereotipado por el paso del tiempo, su capacidad de vigencia resulta admirable (la sorpresa tampoco tendría por qué ser tal, si pensamos que Crumb tiende a hablar de sí mismo y no tanto de lo que le rodea). Aún así, insisto, no cabe duda de que el lector de hoy, al menos el que esté mínimamente familiarizado con la herencia de la contracultura, no ya en el ámbito historietístico, sino en todas las expresiones de la cultura popular, se sorprenderá y se reirá mucho menos que un lector del 69, con el cínico gurú Mr. Natural y la extravagante relación de amor/odio con su reticente y vacilante discípulo Flakey Foont.
Esta ausencia de sorpresa es el mayor tributo a la importancia y trascendencia de la obra de Crumb. No nos sorprendemos porque ya estamos acostumbrados a la irreverencia, a la neurosis, a la brutalidad y al patetismo en las páginas de los tebeos. Pues bien, Crumb estaba ahí casi al principio. Él es un pionero de todo esto y de más. Su legado está patente (en los EE UU, casi de forma estigmática) en la mayoría de historietistas libres y creativos que desde entonces han sido en todo el mundo.

En nuestro país, éste es, tan sólo, el sexto volumen de la edición de sus Obras Completas (el anterior, por cierto, apareció hace ya tres años); únicamente un fragmento de una obra vastísima (el *Complete Crumb* de Fantagraphics ya alcanza los once volúmenes, cada uno de ellos con el doble de páginas que la edición de La Cúpula).

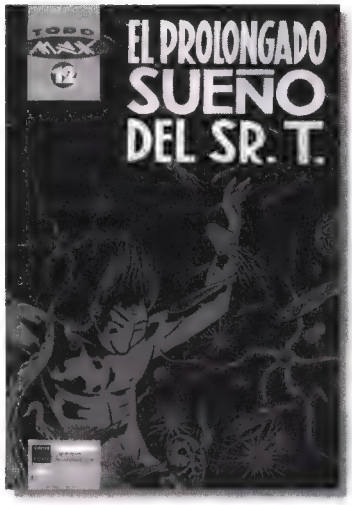
Pero no es de extrañar. Crumb es aún, pese a los años, a su condición "oficializada" de pope del underground, a las películas y a todo, un autor difícil de asimilar que ni en los mejores tiempos de *El Víbora* contaba con el debido tirón popular. Y es que, en la obra de Crumb, el humor y la caricatura que siempre la revisten no ocultan (no creo que lo pretendan) plenamente el dolor y el miedo que subyace en la misma. Crumb

puede ser muy divertido, pero casi siempre es más inquietante. Y eso mismo que hace de Crumb un autor difícil, es lo que le destaca y eleva respecto a coetáneos y correligionarios.

**J. Edén**

## El prolongado sueño del Sr. T.

**Max**
La Cúpula




Con *El prolongado sueño del Sr. T.* (Premio al Mejor Guión en el Saló de Barcelona de 1998), Max ha salido en busca de una quimera a la que parece haber renunciado la inmensa mayoría de los supuestos grandes autores del cómic español: la obra adulta, personal y de envergadura. La obra importante, que se sitúe en un paso de madurez superior a los personajes de éxito, los géneros o las fórmulas comerciales.

Para lograrlo, Max ha concebido un viaje onírico de 75 páginas. Se trata del sueño de Cristóbal T., empleado de ferretería que permanece 40 días dormido y, al despertar, redacta lo que ha soñado, de manera que la obra sólo nos cuenta su experiencia interior (el resto de la información viene dada en el prólogo literario). El sueño, que incluye diferentes personajes y episodios (*El sueño de Su, El sueño de Sara, El sueño de Scallywax*) es, obviamente, un proceso de renacimiento y aprendizaje para el soñador, una epifanía que le hará reevaluar su vida con nuevos ojos. Como no sabemos de la vida de Cristóbal T. sino lo mínimo (el nombre ya anuncia la austeridad kafkiana de la caracterización), la historia toma tintes universalistas y generacionales. Lo que nos está contando Max no se refiere a un personaje concreto, al desnudo -gráfica y emocionalmente- Cristóbal T., sino a todos los que compartimos su rasgo definidor: entrar en la madurez -pasar la treintena- aplicados al desalentador molde que nos impone este modelo social. Flotar a la deriva en ese mar de agua psíquica que comunica todos los rincones de la mente del Sr. T. sin encontrar un tablón al que agarrarnos.

El problema de tocar estos temas utilizando como vehículo el mundo de los sueños y su conocida y flexible simbología, reside en las dificultades que encontrará el autor para eludir la simpleza y la laxitud en un escenario donde, al fin y al cabo, todo se rige por unas reglas desconocidas que el guionista puede ir inventando sobre la marcha. Es decir, es muy sencillo hacer parábolas sobre la vida recurriendo al lenguaje de los sueños, lo difícil es conseguir un resultado serio. Max lo logra con éxito durante buena parte de la obra, gracias a sabias artimañas como construir un thriller onírico cuyo misterio nos inquieta constantemente (a pesar de la incomprensible torpeza de anunciar en el prólogo que "*Las páginas que siguen son una transcripción gráfica de su relato*", lo cual quita cualquier dramatismo a las amenazas que sufre el protagonista a lo largo del mismo, pues ya sabemos que ha sobrevivido) o el intercalado de historias menores dentro de la global, que

VÁMONOS, CRISTÓBAL, NOS ESPERAN
E-ESPERA UN MOMENTO... HE OLVIDADO MI MALETA
NO HAY TIEMPO...
...ESTÁ EN EL TREN... VOY A POR ELLA Y VUELVO EN SEGUIDA... VALE?
E-ES MUY IMPORTANTE, TENGO ALLÍ MI CARNÉ DE IDENTIDAD, MIS PAPELES
EL TREN YA SE HA IDO, ESTÁ MUY LEJOS
NO, DE VERDAD... NECESITO MI DOCUMENTACIÓN!
¿...Y... Y SI ME LA PIDEN...?!

permiten variar el registro del relato y distraer la atención del lector del esqueleto principal, dándole una impresión de mayor complejidad. También el tratamiento gráfico ayuda a añadir densidad a la historia. Max, que como historietista e ilustrador está dotado para la más elaborada filigrana, lleva años buscando deshacerse de la brillantez y el resplandor de los tiempos de *El canto del gallo*, en un viaje hacia las profundidades de la expresividad que le honra y aumenta su talla como autor. *El prolongado sueño del Sr. T.* le muestra en su estado de mayor despojamiento hasta ahora, zambulléndose deliberadamente en lo feo, lo roto, lo vacío, lo simple, y obteniendo páginas de una bellísima crudeza que, realmente, no necesitaban del en ocasiones excesivo texto para transmitir la textura literaria a la que la obra tan decididamente aspira. Este inconformismo define el tono gráfico de *El prolongado sueño*, pero no todos sus matices, porque a lo largo del tebeo afloran otros estilos, según lo requieran las circunstancias, que se diferencian del principal por la planificación, por el diseño de página o por el entintado. Todo, por supuesto, al servicio del relato, ya que Max es un narrador excelente y su único empeño es contar una historia mediante viñetas con la mayor claridad y efectividad posibles.

Lo cual me hace preguntarme qué clase de absurda inseguridad o miedo a la incomprensión le ha hecho rematar *El prolongado sueño del Sr. T.* de manera tan obvia e innecesaria como lo remata. El final (las seis últimas páginas, desde luego, aunque yo lo ampliaría hasta las 12 últimas, incluyendo la "clave" en plan Calpurnio) no deja cabos sueltos, pero no porque los ate, sino porque los disuelve. Tras el sueño, el psicoanálisis barre las ambigüedades. Es como desarrollar una alegoría en un soneto y emplear el último terceto en explicar de qué se trata. Tan anticlimático y tan explícito es este final, que hace añicos la atmósfera creada por las páginas anteriores y reduce drásticamente su potencial evocativo.

Habrá quien piense inmediatamente en la New Age. Yo no llegaré tan lejos, entre otras cosas porque me temo que la relación entre la ficción moderna, el *newagismo* y el alma perdida de Occidente es tema demasiado gordo para meterlo en cintura aquí.

Así que al fin, ¿cazó Max a la quimera? Tal vez no, pero al menos pegó un par de tiros en la dirección por la que agitaba los arbustos. *El prolongado sueño del Sr. T.* es una obra demasiado ingenua, pero también es por momentos vibrante, siempre arriesgada y ambiciosa, fascinante visualmente e indudablemente inquietante si abandonamos su lectura en la página 64 (según la numeración interior de las viñetas). Ojalá Max tenga estímulos y ánimo para insistir en este camino, porque necesitamos esfuerzos de este calibre por parte de autores de su calibre, de los cuales no hay muchos y menos aún dispuestos a intentarlo. Sea con *El mapa de la oscuridad*, sea con otra cosa, ahora es cuando debería empezar de verdad su obra.

**Trajano Bermúdez**

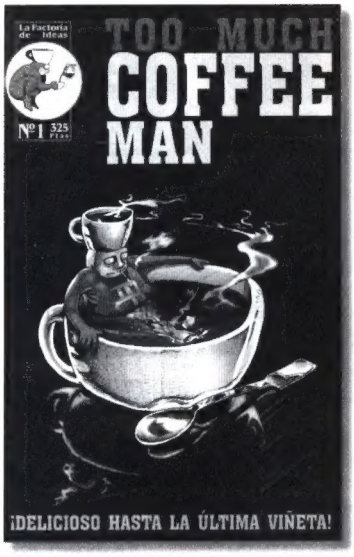
## Too Much Coffee Man

**Shannon Wheeler**

La Factoría de Ideas

Como mínimo resulta estimulante la irrupción de un nuevo título en el panorama nacional de la independencia o la producción alternativa, terreno ciertamente resbaladizo y siempre realtivo cuya delimitación, por cierto, no corresponde a estas líneas. (Mejor propongo un ejercicio estimulante: consultar la reflexión de Francisco Naranjo en el número 5 de *U* sobre tal parcela del mercado americano y extrapolar las equivalencias al propio).

Aun habiendo pasado por fanzines, periódicos mensuales e incluso la revista *Dark Horse Presents*, el material que nos ocupa está producido por Adhesive Comics -editorial de bolsillo propiedad de Wheeler con otros cuatro amigos- y su protagonista se presenta como un superhombre identificable visual y conceptualmente nada menos que con una taza de café bien cargado (!). Tan aberrante premisa remite inicialmente a la parodia de superhéroes, ejercicio añejo que surgió casi a la vez que su objeto de burla si atendemos a títulos de los primeros 40 como *Supersnipe Comics* y personajes como *Powerhouse Pepper*, *Stuporman* o *Al T. Tude*, amén de variados *funny animals* dotados de superpoderes. Aunque la inalterada solidez del género permite la sátira procedente de su propio seno (léase Marvel o DC) como presunto ejercicio autocrítico que habría de certificar su madurez (y que en la práctica se limita a un humor endogámico para conversos), es sólo desde




fuera del sistema que se produce un virulento rechazo, aunque menos con una base argumental que ideológica. ¿Es éste el caso de *TMCM?* No al cien por cien. Aunque no faltarán supervillanos extravagantes, marcianos, orígenes secretos y *splash pages*, el uniforme *ad-hoc* apenas enmascara aquí a un pobre tarado con disfraz, un imposible friki tan absurdo, eso sí, como cualquier superhombre al uso pero que, sintomáticamente, pulula por el mundo prácticamente desapercibido. Ello puede ser muestra de la proverbial carencia de pudor estético *made in USA*, pero también de la profunda integración del superhéroe en el paisaje icónico norteamericano. Aunque tan ridículo espécimen, adicto a la cafeína y paranoico por convicción, quizá sólo personifica la neurosis de la civilización urbana que paulatinamente asumimos como reflejo reconocible; un elemento natural, pues, y en absoluto discordante. Con lo que, lejos del salvaje humor de un *Wonder Warthog*, por ejemplo, Wheeler rebasa los límites de la parodia elemental para conseguir un protagonista dúctil cual *tabula rasa* como ideal vehículo expresivo, bien en su rol de superhéroe o como ciudadano común: en ambos casos un prodigio de estulticia y mediocridad, probable signo de los tiempos. Así, sus aventuras tanto pueden enfrentarle a supervillanos tipo El Hombre Copyright o Cliché Man como poner en solfa a la sociedad de consumo, la televisión, la publicidad o cualquier tipo de botarates, espontáneos o colegiados. Efectivamente; todo es uno y lo mismo. Pero aún hay más.

Porque en una pirueta metalingüística, el *TMCM* pasa en la página 12 de ser el sujeto al objeto del argumento; en concreto, a protagonizar el minicómic dibujado por un esperpéntico trasunto de Wheeler cuyas cuitas como fanedítor se nos narran a continuación. Interacciona, pues, ficción con "realidad" (que no deja de ser ficticia) en una deliciosa maniobra de aparente desconcierto narrativo, meditado juego que culmina al enlazar en la tercera parte con una cuidada trama de carácter intimista. Es decir, sucesivos cambios de registro que guardan una extraña coherencia global trazando un arco que va del irónico *nonsense* al *slice of life*, experiencias superpuestas en diferentes planos existenciales con rumbo todavía por determinar. Permanezcan atentos. Incluso una página suelta llega a proponernos al personaje "dibujado"... dibujando un cómic (¡sobre sí mismo!).

Todo ello servido con un grafismo somero y eficaz, siempre subordinado al tono narrativo, y no por inmaduro en este primer número menos acertado en su planificación y montaje. Algunas páginas actuales añadidas, con todo, sugieren una personalidad plástica más definida si bien el acabado a blanco y negro insiste en esa tosquedad estética excesivamente deudora del underground más clásico. Quizá por afán de subrayar la condición alternativa de un producto que, sin embargo, ya es objeto de un anuncio televisivo y comienza a generar su propio merchandising.

Estimulante estreno, decíamos; casi como un aromático java, caliente y amargo... ¿quizás una segunda taza?

**Yexus**

EL SR. SEMI-FELIZ
LA PASADA NOCHE DESPERTÉ SUDOROSO Y EXCITADO AL GRITO DE: ¡¡LIBERTAD, SOCORRO, PIEDAD!!
SOÑÉ QUE HABÍA CAÍDO PRISIONERO DE UNA BANDA DE PROTÉSICOS DENTALES - LE MENTÍ A MI ALARMADA PAREJA...
HASTA ESE MOMENTO NUNCA HABÍA REPARADO EN LA CURIOSA UTILIDAD DE LOS RIDÍCULOS NOMBRES DE MIS EX-NOVIAS.
JAVIER

©javier olivares

los 3 marcianos
MANEL F.
PUPO CONSTRUYÓ SUS PRIMERAS ESTANTERÍAS CON UNOS TABLONES VIEJOS... ¡NO SOSPECHABA QUE ESE TRISTE BRICOLAGE ERA EL PRINCIPIO DEL FINAL...!
DE ENTRADA, PUPO FUÉ FELIZ Y LLORÓ COMO UN NIÑO...
¡SNIF...! ¡QUÉ GRAN BELLEZA POSEO...!
PERO POCO A POCO, UNA PESADILLA EMPEZÓ A ACOSARLE...
¿QUÉ TE PARECEN MIS TEBEOS?
PUES... YO TENGO MÁS, ¿SABES?
...O SEA QUE EL AFÁN COLECCIONISTA DE PUPO AUMENTÓ IMPLACABLEMENTE...
¡COMPLETAR COLECCIONES!
¡BUSCAR VIEJOS SALDOS!
¡TENER UN POCO DE TODO!
¡...LLENAR LAS ESTANTERÍAS...!
11/ CONTINUARÁ...

©manel fontdevila

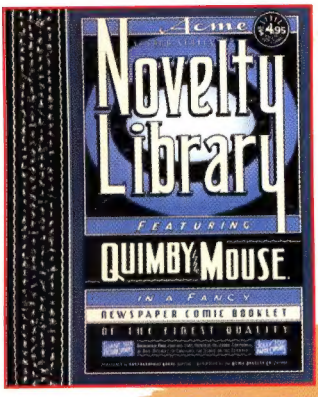
son of SIN CITY
en: mujeres letales.
¿HAS VISTO A DORIS DESENFUNDANDO LOS REVÓLVERES, VESTIDA SÓLO CON CARTUCHERAS?
¿Y ESTA OTRA DE DORIS CON KATANA?
GUNS & SEX
OYE, PACHÍN, ¿POR QUÉ CREES QUE NOS GUSTAN TANTO LAS MUJERES AGRESIVAS?
¡PABLO, HIJO!
¡COMO NO RECOJAS TU CUARTO AHORA MISMO, TE VOY A DAR UNA PATADA QUE SE TE VA A SALIR EL CULO POR LAS OREJAS!
¿FREUD, OTRA VEZ?
ESO ME TEMO.

©jose luis ágreda

PABLITO Dibujante español
ARGH! LA FACTURA DE LA LUZ! MIERDA, NO TENGO UN PUTO DURO
Y AUN DEBO EL ALQUILER
¿Y ESTO?
¡AARGH! EL TELÉFONO! DIOS!
TENGO QUE ENTREGAR 170 PÁGINAS PARA PODER COBRAR ALGO
NO ME VA A DAR TIEMPO
SIGH!
HEY! LA REVISTA GÜIZAR TRAE EL TOP DE DIBUJANTES ADOLESCENTES MEDIOCRES Y MILLONARIOS AMERICANOS! ¿Y SABES LO QUE...?
UH...
¿LLEGO EN MAL MOMENTO?
GEN
©sergio bleda

©sergio bleda

# TEBEOS...




GRANDES

DIMINUTOS

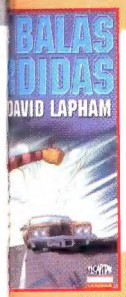
EROICOS

CLÁSICOS

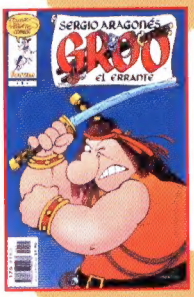
AMARILLOS

AZULES

MÍT




ERIOTES




GRACIOSOS

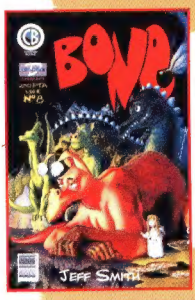
FAMOSOS

PARÓDICOS

HU

V.O

SUBTITULADA




BONITOS

RAROS

IND

LA FACTORIA DE IDEAS

NEMO

Revista sobre cómics

HABLAMOS DE TEBEOS

Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08

CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14

HILARION ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43

PLAZA LOS TERCEROS, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63

FRAY LUIS LEON, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62

INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70

SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 521 41 87